GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....

SEGA™
Master System™

CADARIO

LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....

IN QUESTO NUMERO DI CONSOLE MANIA

GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

Arcade = E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

Background = Il fondale di ogni gioco.

Blastare = E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

Coin-op = Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

Parallasse, Parallattico = Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

Scrolling = Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

Sprite = Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

Stage = E' sinonimo di "livello".

Tie-in = Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

Vettoriale = E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.

Si ringraziano i negozi Computer's Land di C. Magnago (VA) e Console Generation di Milano per la collaborazione a questo numero della rivista.

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano * Direttore Responsabile: Roberto Ferri * Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini * Capo Redattore: Alessandro Rossetto * Assistente alla Redazione: Gabriele Pasquali * Redattori: Alessandro Rossetto, Davide Corrado, Gabriele Pasquali, Giancarlo Calzetta, Massimo Reynaud, Paolo Besser, Piermarco Rosa, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi. * Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri * Videoimpaginazione elettronica e grafica: MARSILINEA * Redazione: Xenia - Casella Postale

SEMPRE PIU' AFFASCINANTI

No, non stiamo parlando di noi, ma dei giochi che stanno arrivando per le vostre console. Io personalmente ne ho visti di tutti i colori, le forme, i generi, e devo ammettere che si stanno facendo passi da gigante. Il Game Boy poi mi ha addirittura sorpreso con le voci digitalizzate di Gauntlet II, ma anche per quanto riguarda le altre console, la produzione è decisamente elevata in fatto di qualità. Così io e Alex ci stavamo chiedendo se non fosse il caso di abbassare un po' lo standard dei punteggi, perché altrimenti ci troviamo sempre sull'ordine del 90 per cento. Vedremo che cosa ne pensate anche voi.

In questo numero mancherà la posta; non prendetevela, ne è arrivata molta, ma non abbiamo deciso ancora a chi farla fare. Ricki di Zzap! e di The Games Machine non se la sente proprio anche se vorrebbe, e così dobbiamo ancora decidere chi sarà il vostro interlocutore per le risposte. Vedremo con il prossimo numero.

Intanto do il mio e nostro benvenuto ufficiale a Piermarco che da Genova (un altro ligure!) si è buttato a capofitto nella realizzazione di Consolemania, e ad Alex, ormai ufficialmente dei "nostri" che però da questo numero è caporedattore della rivista. E per finire, HIP HIP URRA' a Roberta, la nostra nuova, simpaticissima segretaria.

Vabbé, lo devo ammettere, siamo proprio affascinanti! Parola di "quelli di Consolemania"!

Stefano Gallarini

INDICE RECENSIONI

853 - 20101 Milano - Tel (02) 66.80.45.05 - Fax (02) 66.80.44.78 - Videotel Mailbox: 221707460 * Fotolito: Litomilano * Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) * Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 688.27.08 - 668.00.246 * Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano * Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991 - Pubblicità inferiore al 70%

SONIC A NOLO?

Il noleggio di cartucce non è un fatto nuovo in Inghilterra, infatti ai tempi del VCS 2600 era un affare abbastanza comune. Ora sembra essere tornato di moda, sono infatti poche le persone che si possono permettere di acquistare tutte le ultime novità per Sega o Nintendo. Il problema, come potrete immaginare, è particolarmente sentito per il Neo Geo che, pur non essendo ancora stato lanciato ufficialmente, dispone già di un centro noleggio in Inghilterra. Il problema è che per noleggiare cartucce bisognerebbe chiedere l'autorizzazione al proprietario del Copyright, cosa che i vari negozietti di videonoleggio sparsi per l'Inghilterra hanno "dimenticato" di fare. Ad una recente conferenza la Sega ha affermato che questo sistema incontrollato di noleggio sta seriamente danneggiando i loro affari, con tutti questi negozietti che noleggiano giochi per una sterlina al giorno le loro vendite rischiano di calare sensibilmente; si preannunciano raffiche di carta bollata. Dopo tutto, se c'è un tale mercato per il noleggio di cartucce, perché Sega e Nintendo non si mettono a sfruttarlo direttamente? Rendendo l'operazione ufficiale non è detto che non si abbia tutti da guadagnare!

Sempre a proposito di mercati esteri sembra che il Mega Drive possa calare sensibilmente di prezzo anche in Inghilterra, raggiungendo le 99 sterline (poco più di 200.000 lire) prima della fine dell'anno, dopo che anche in Francia il prezzo è stato ridotto alla stessa cifra. Non siamo ancora ai livelli dei prezzi giapponesi, che oscillano intorno alle 100.000 lire o poco più, ma si tratta di un sostanziale passo avanti se pensate che quando fu lanciato nel Regno Unito costava quasi duecento sterline.

NINTENDO CD: TUTTO DECISO

I giochi sono ormai fatti, è stata perfino annunciata una data per l'uscita del CD-ROM per Super Famicom: l'Agosto del 1992. La nuova macchina sarà sviluppata congiuntamente da Nintendo e Philips e sarà compatibile con il CD-I, che sarà invece disponibile già da questo mese sul mercato americano. La Nintendo sta tenendo riservate le specifiche tecniche, ma la collaborazione con la Philips dovrebbe assicurare un prodotto di qualità.
Nel frattempo la Sony, che già aveva sviluppato per conto della Nintendo il favoloso chip sonoro del Super Famicom, uscirà per conto suo con un CD-ROM per SF. Secondo alcune voci la Sony si vorrebbe introdurre come terzo incomodo sul mercato Giapponese con il suo CD non ufficiale, forse anche entro Natale.

LA VIRGIN SI VENDE

La Virgin Mastertronic, distributrice in Europa dei prodotti Sega, alla fine è stata acquistata dal colosso Giapponese. Un affare, si dice, di oltre 80 miliardi, con cui la Sega ha completamente fagocitato la Virgin. Ora ci si aspetta un sensibile incremento delle vendite in Europa, sperano addirittura di uscire dai prossimi 12 mesi con un bottino da 500 miliardi. Secondo la Virgin/Sega in tutta Europa sono presenti due milioni di Master System e 360.000 Mega Drive, di cui 440.000 console a 8 bit e 120.000 a 16 bit nella sola Gran Bretagna.

IL FUTURO...

Il Jaguar, la favolosa console a 64 bit dell'Atari di cui si è tanto vociferato di recente sta subendo gli ultimi ritocchi di carattere tecnico. In effetti per ora è ancora tutto molto sul vago ma all'Atari pensano bene di mantenere vivo l'interesse aggiornando ogni mese lo stato dei lavori in corso. Loro sono abbastanza ottimistici e sperano di avere macchine di sviluppo per varie software house entro la fine dell'anno. Diverse compagnie, tra cui la Psygnosis e Jeff Minter, sono impazienti di poterci mettere sopra le mani.

...E IL PASSATO

Sembra proprio che i pur recenti Amstrad GX4000 e CBM 64GS, siano giunti alla fine della loro breve esistenza. I segnali sono abbastanza chiari: in Inghilterra entrambe le macchine vedranno precipitare il loro prezzo a una trentina di sterline (poco più di 60.000 lire), il GX4000 probabilmente scenderà ulteriormente, si parla di una ventina di sterline. Questo è un chiaro segnale del tentativo da parte dell'importatore inglese di liberarsi al più presto di tutte le sue giacenze. Nonostante continuino ad affermare che l'Amstrad ha venduto secondo le previsioni, il destino del GX4000 sembra essere segnato; dispiace solo per tutti coloro che hanno acquistato una delle due macchine.

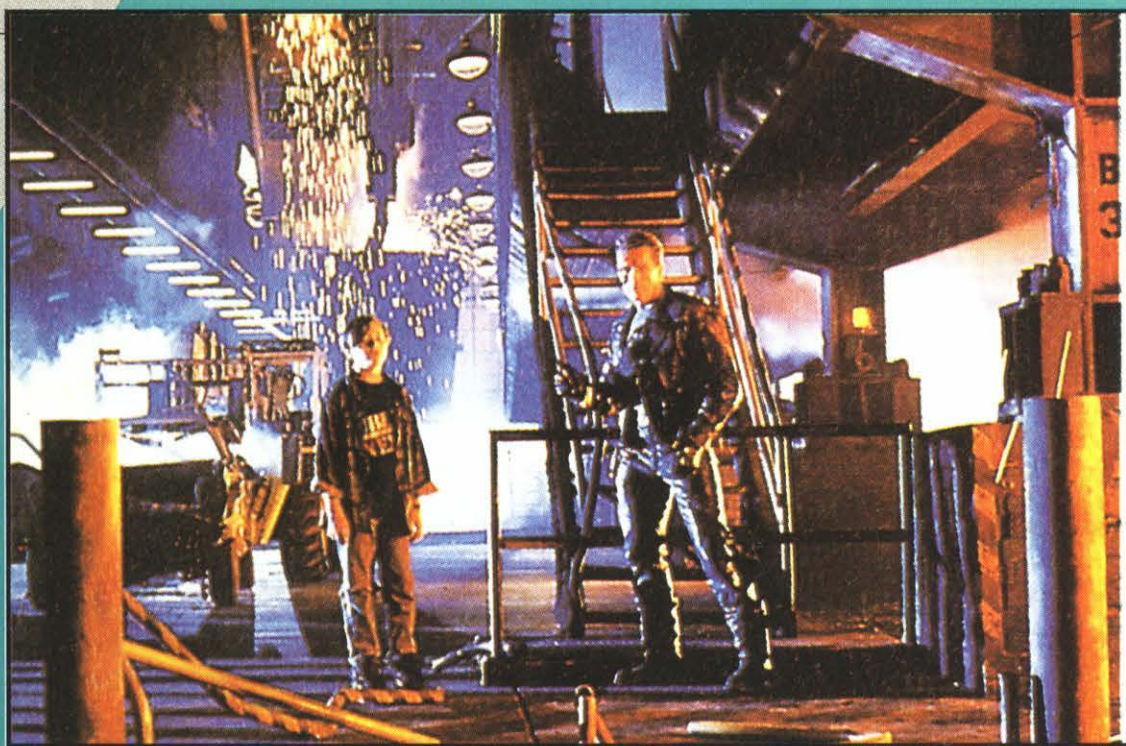
E' la fine per il GX4000, svenduta in Inghilterra a prezzi bassissimi. Non lasciatevi tentare comunque, rischiereste di incoraggiare l'Amstrad a produrne un'altra.

CHIT CHAT

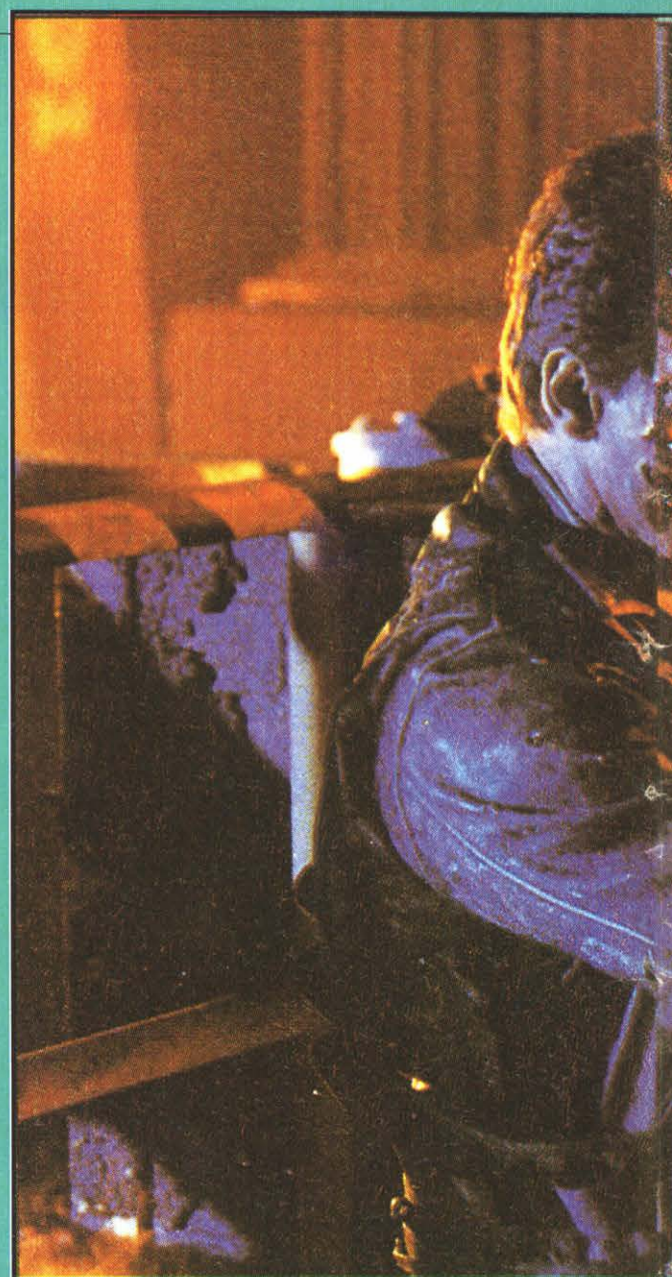
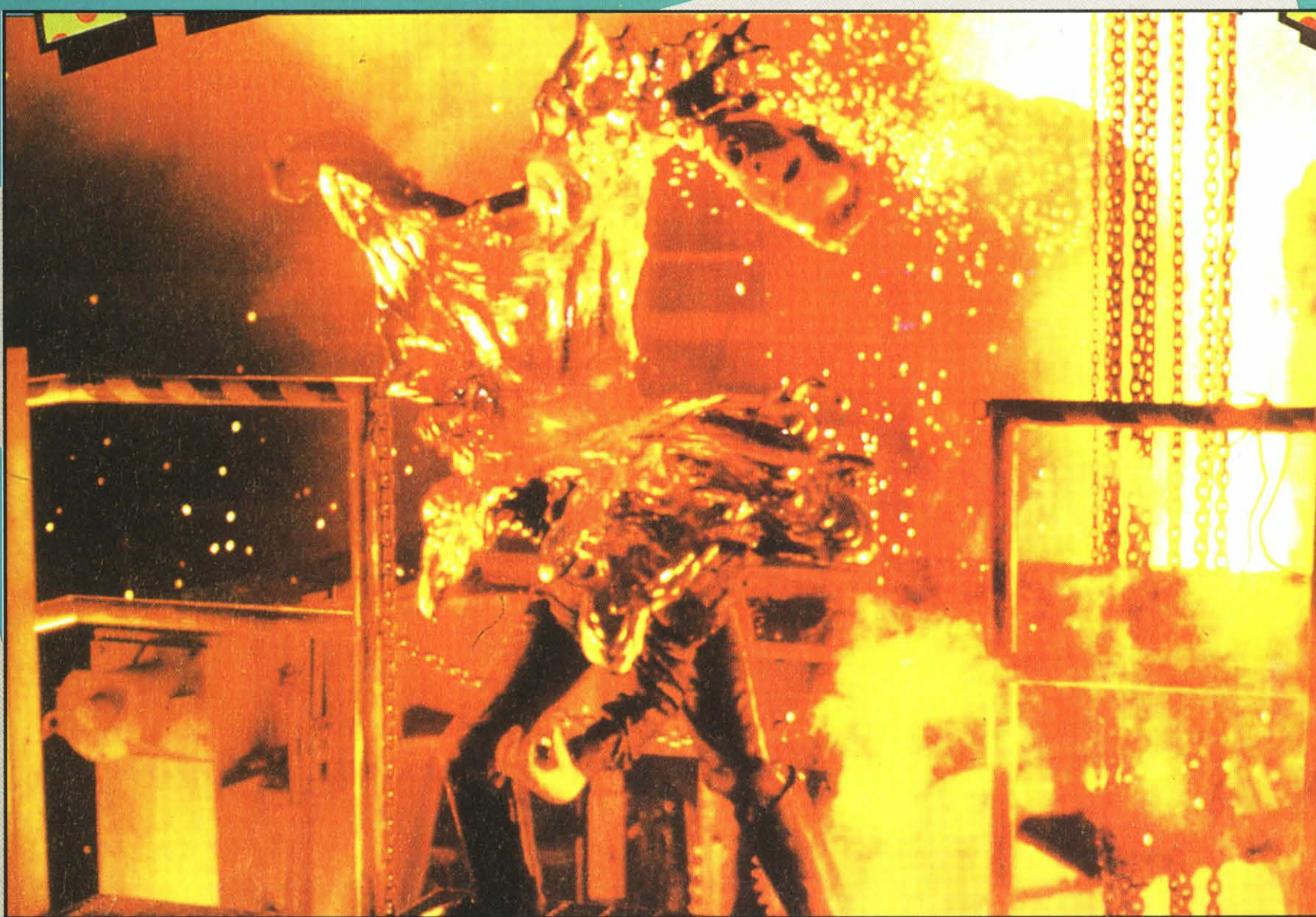
- La nuova etichetta per console della Accolade, la Ballistic, non si riposa certo sugli allori del successo del loro Star Control per Mega Drive. Dopo Hardball, infatti, il loro prossimo prodotto sarà Onslaught. Seguiranno a breve distanza Turrican e Mike Ditka Power Football (il nome è quello dell'allenatore dei Chicago Bears). La sua cartuccia migliore intende però spararla per Natale, con la conversione del suo famosissimo gioco di corse The Duel: Test Drive 2.

- Alla Ubi Soft spetterà il compito di produrre Star Wars della Lucasfilm per Game Boy. Sarà il primo titolo dei tanti giochi previsti per Game Boy (insieme ad alcuni anche per NES) della casa francese.

- La Nintendo sarà molto felice di sapere che il suo Game Boy, secondo una recente indagine, risulta essere la console più affidabile sul mercato, con solo il 2% di guasti durante il periodo di garanzia, niente male per un portatile. Segue a breve distanza il collaudato NES, poi le macchine Sega e Atari.

- Il film di Mario, ispirato ai famosi personaggi dei giochi Nintendo, dovrebbe partire all'inizio del prossimo anno. Il budget fornito dai produttori della Goldcrest è di 35 milioni di dollari e qui in redazione c'è chi giura che sarà interpretato da Saddam. Beh, dopo tutto la somiglianza c'è... attento allo scud.

Se per caso qualcuno dovesse bussare alla vostra porta chiedendo di Sarah Connor voi negate, negate e negate. Lo dico per il vostro bene: lui è di nuovo in città.

TERMINAT

Prima Batman, poi Total Recall (Atto di Forza), anche quest'anno grazie al perverso meccanismo per cui tutte le pellicole "grosse" escono in Italia per Natale, parecchi mesi dopo la ricca stagione estiva americana, è impossibile arrivare a gustarsi il film della stagione senza saperne prima antefatti, trama e retroscena. Avrete infatti già sentito parlare in abbondanza di quello che sarà probabilmente l'evento cinematografico dell'anno.
Il primo Terminator di James Cameron (già Aliens e Abyss) con solo qualche manciata di milioni di dollari di budget balzò in testa alle classifiche internazionali. La storia di una donna che tenta di sconfiggere un cyborg praticamente indistruttibile inviato dal futuro per ucciderla e impedirle di dare alla luce il futuro capo della resistenza è diventato nel 1984 un cult movie nel genere fantascientifico. Già da allora i numerosissimi fan, e non solo loro, non hanno fatto altro che chiedere un seguito, ma c'era un piccolo problema: il nostro meccanico amico era morto in maniera inequivocabile alla fine del primo Terminator. Un ben misero ostacolo comunque per i prolifici sceneggiatori di Hollywood che hanno prontamente messo in produzione un secondo cyborg rivestito dell'abbondante muscolatura di Arnold Schwarzenegger.
La storia vede Sarah Connor ricoverata in un istituto per malattie mentali (vede dottore, c'era questo enorme robot che mi voleva uccidere, poi è arrivato dal futuro un amico di mio figlio, che è però anche suo padre...) e suo figlio ospite presso parenti. Nel frattempo, molti anni nel futuro (lo so, non ha senso), le macchine hanno progettato un terminator tutto nuovo, il T1000, per uccidere il piccolo John prima che possa diventare un reale

p e r i c o l o . Contemporaneamente (sempre nel futuro) anche la resistenza sta costruendo un terminator da inviare nel passato a proteggere John dai mostri meccanici del barone Ash... ehm. Insomma, per metterla come il trailer "Uno programmato per distruggere, l'altro programmato per proteggere".
Prima di cominciare le riprese di Terminator II, Cameron era fresco fresco di Abyss, un'altra mega produzione, ed era prevedibile che anche Terminator II non sarebbe certo stato un film economico. Anzi, tutt'altro: si è parlato di un budget di 80 milioni di dollari. Una cosa è comunque sicura, si vede benissimo dove sono finiti tutti questi soldi, sono tutti sullo schermo proprio davanti a voi, sparsi lungo la pellicola in un utilizzo dissennato, maniacale e sovrabbondante di effetti speciali davvero impressionanti. Ed è proprio questo che il pubblico americano ha dimostrato di apprezzare molto, lasciando nelle casse dei cinema ben 92 milioni di dollari solo nella prima settimana di programmazione.

IL GIOCO

Come prevedibile, appena è stata annunciata la produzione di un seguito a terminator, si è scatenata una vera caccia alla licenza anche per console. In prima linea c'erano gli sviluppatori di punta della Nintendo, quelli della Acclaim, coinvolti anche nel delicato affare Simpson. Questo di per sé non è particolarmente sorprendente, il modo in cui il gioco è stato sviluppato invece lo è. Probabilmente vi attendereste anche voi che un film americano, portato su console da una casa americana venga sviluppato anche da programmatori americani. La produzione effettiva è invece stata affidata ai programmatori d'oltremanica della Software Creations (con grande sollievo per i nostri colleghi inglesi che si sono risparmiati una passeggiata di diverse migliaia di chilometri), dei veterani ormai, con titoli come Bubble Bobble o Bionic Commando.
Il team di Terminator 2 è composto da Steve Ruddy, Geof Follin e Tony Anderson. Si sono messi a lavorare sul progetto ormai da sette mesi con pochissime foto di scene del film da cui partire. Così, al contrario di quanto succede di solito per i film, la prima parte ad essere completata nel gioco è stata la musica. Con la colonna sonora a ispirarli, programmatore e disegnatore (Steve e Tony) si sono messi a creare i sette livelli del gioco che vi accompagnano attraverso i momenti principali del film.
Si parte in un ritrovo di motociclisti, si passa poi ai canali di scarico e ancora avanti fino al finale nelle acciaierie. Per tutto il tempo controllate Schwarzenegger (ebbene sì, questo non possiamo proprio fare a meno di dirvelo, Schwarzy, il primo terminator, è diventato quello buono) nel tentativo d salvare John e Sarah Connor dalle attenzioni del nuovo terminator, il T1000 (una vera pasta di robot).
Ogni frame di animazione dei personaggi ha richiesto due giorni di lavoro. Tra i livelli si possono vedere alcune bellis-

sime immagini digitalizzate che contribuiscono a legare le varie sezioni alla storia.
Il gioco è ormai finito e, tenendo conto dei tempi burocratici della Nintendo, dovrebbe uscire in America entro la fine del mese mentre l'uscita in Inghilterra è prevista per Natale. In ogni caso per Natale potremo vedere almeno il film, e vi consiglio caldamente di non perderlo.

MADE I

Prosegue anche questo numero la saga del "Meglio ripetere, forse non hanno capito bene!" che il nostro Shintaro Kanaoya usa propinarci ogni volta al posto delle assolute novità che dovrebbe invece fornirci. Come giustificazione abbiamo ricevuto un "Fuku wa uchi! Fuku wa uchi! Oni wa soto!". In mancanza del nostro traduttore ufficiale, Max, ho tentato di armarmi di dizionario ma tutto quello che sono riuscito a tirarne fuori è un improbabile "I papaveri son alti alti alti, e tu sei piccolina". Beh, non tanto improbabile dopo tutto.

SUPER FAMICOM PREVIEW

- Area 88 - Uno shoot 'em up una volta tanto non ispirato a R-Type & soci. Il gioco è infatti tratto da un fumetto molto popolare in Giappone (quasi quanto me) che ripercorre la carriere di un pilota di aerei da combattimento coinvolto suo malgrado nelle numerose missioni di una lunga guerra. Il gioco è uno shoot 'em up a scorrimento orizzontale pieno di power up, nemici di fine livello, mezzo livello, quarto di livello, etc e sembra davvero uno dei migliori Shoot 'em up per SF al momento.

- Gundam F-91 - Continuano copiosi i film d'animazione e le conversioni digitali del robot giapponese più amato al mondo. Si tratta di una strana simulazione strategica di combattimenti, in effetti di gioco vero e proprio non ce n'è purtroppo, ci sono solo una serie di animazioni e schermate statiche che potrebbero comunque appassionare e coinvolgere i più accaniti fan della serie.

- Battle Dodgeball - Restando in tema di personaggi d'animazione qui abbiamo un intero campionario di caricature super deformed dei beniamini di numerose serie animate, ridotti alla dimensione di puffi. Idiota l'ambientazione, idiota il gioco: si tratta nient'altro che di una palla prigioniera giocata, ad esempio, da una squadra "Nagai" comprendente Mazinger & soci contro Gundam & Co. L'idea diverte per i primi cinque minuti, poi quello che resta è semplicemente un gioco squallidino.

- Hyper Zone - Assomiglia a F-Zero, il primo, più famoso gioco di guida per SF, uno dei pochi giochi a sfruttare decentemente l'hardware di rotazione del SFamicom. Questo Hyper Zone è ambientato invece nello spazio e ha in più un cannone utilissimo per devastare qualunque cosa si pari davanti alla vostra astronave (Se vi interessa date un'occhiata più avanti... NdALEX).

- Castlevania - Conversione dello storico gioco NES di diversi anni fa. La grafica è stata naturalmente molto migliorata e la frusta può adesso essere utilizzata per appendersi come nei giochi di Indiana Jones.

- F1 - Questo è il titolo provvisorio di un gioco di guida ancora in fase di lavorazione. Si tratta, tanto per cambiare, di un gioco con visuale dall'alto, un genere che sta facendo furore al momento. Questo ha in più la possibilità di giocare in due contemporaneamente (Ehp!) e di aggiungere pezzi, gadget e componenti alla vostra macchinetta. A quanto pare ci vorrà ancora un po', visto che non hanno neanche deciso il nome per ora.

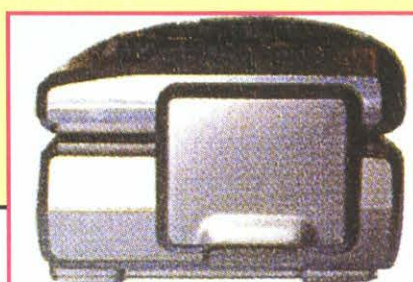
DIAMO I NUMERI

Eccovi una piccola appendice alla pantagruelica preview del numero scorso sul nuovo drive CD-ROM per il mega Drive, il Mega-CD. Si è parlato tanto delle meraviglie di questa macchina e non sempre correttamente; il nostro Shintaro riscopre così un passato da ragioniere e ci snocciola un po' di cifre una volta tanto con una assoluta precisione e dovizia di particolari.

Il processore del Mega-CD è una nostra vecchia conoscenza, si tratta infatti di un 68000 a 12.5 Mhz che si occupa di gestire le capacità quasi in FMV (full motion video), le incredibili capacità di animazione (già detto I) di cui abbiamo parlato sul numero scorso. Con il Mega-CD si possono leggere informazioni grafiche da CD a una velocità di 15 immagini al secondo (già detto II). Queste immagini sono indipendenti da qualsiasi altra cosa il Mega Drive stia generando. Possiamo così avere dei fondali meravigliosi su cui si muovono gli sprite standard generati dal Mega Drive, le possibilità di questo sistema sono apertissime.

Il Mega-Cd è fornito di una RAM video di 768K, una memoria PCM per il suono di 64K ,16K di memoria per i dati e 8K di RAM per il salvataggio delle informazioni di gioco. Il sistema può inoltre contare su una memoria ROM di 128K.

Visto che il Mega-CD ha un suo processore e una sua memoria indipendenti è capace di eseguire suoi programmi contemporaneamente al Mega Drive, e il risultato combinato dei due sforzi può essere inviato su schermo per incredibili risultati audio-visivi.

Il prezzo del Mega-CD dovrebbe aggirarsi attorno ai 50.000 Yen (circa mezzo milione), ma dopo tutta la pubblicità che gli ho fatto se non me ne mandano almeno tre o quattro...

IL GEAR METTE GLI OCCHIALI

Se trovate il piccolo schermo del Gear poco confortevole potreste provare con questo fantastico magnificatore ottico integrato ... (taglia corto Shintaro, si tratta di una lente). Prodotto in Giappone da non so bene chi, dovrebbe uscire (forse) prima o poi (ecco, ora si che lo riconosco).

WRESTLE MANIA

Mentre scrivo dovrebbe essere uscito Fire Wrestling 2 per il PC Engine. L'originale era qualcosa di fantastico (una volta riusciti ad impadronirsi

delle varie tecniche, abbastanza complesse), e il seguito promette di essere ancora meglio. La grafica è sicuramente molto migliore e i programmatori della Human hanno licenziato diversi dei vecchi wrestlers per rimpiazzarli

con altri ben più massicci. Anche le mosse sembrano più realistiche, si può perfino arrivare a far sanguinare il proprio avversario.

PC ENGINE TOP 10

(GIAPPONE) 1. Ultrabox 4
2. World Stadium '91
3. Columns
4. Super Momotaroh Dentetsu
5. Populous
6. Y's 1,2
7. Bomber Man
8. Shubibinman
9. Cosmic Fantasy 2
10. F-1 Circus

MEGA DRIVE TOP 10

(GIAPPONE)1. Bonanza Brothers
2. Langlisser
3. Sungokushi
4. Strider
5. Super Monaco GP
6. Midnight Resistance
7. Verytex
8. Shadow Dancer
9. Aeroblasters
10. Super Volley Ball

SUPER FAMICOM TOP 10

(GIAPPONE)
1. Sim City
2. Super Mario World
3. Super Professional Baseball
4. Final Fight
5. Ultraman
6. F-Zero
7. Gadurin
8. Gradius 3
9. Populous
10. Drakkhen

GOLDEN AXE II

Uno dei primi e più famosi giochi per Mega Drive sta finalmente per avere un seguito. Tenete qualche soldino da parte per Natale, nell'eventualità che riesca a fare in tempo a arrivare dalle vostre parti Golden Axe II. Il trio di protagonisti è sempre quello, Tiris Flare, Ax Battler e Gilius Thunderhead tra cui potranno scegliere uno o due giocatori.. Lo stile di gioco sarà simile al precedente , con la stessa prospettiva 3D, ma sono stati promessi più livelli e avversari più difficili.

PC ENGINE: ADESSO LAPTOP

Questa console è uscita ormai praticamente in tutti i formati possibili che abbiamo visto il numero scorso (già detto III), mancava giusto il Laptop. Quello che fa la differenza in questi casi è sempre lo schermo, e quello del PC-Engine è uno schermo LCD attivo dei più evoluti. Il joypad è incassato direttamente nella console. La console può inoltre essere inserita in una unità CD-ROM (quella vecchio stile). Non sono stati annunciati prezzi o date per ora, ma restate in contatto. Per adesso mi piace ricordarvi le prossime uscite per il nuovo sistema CD-ROM (lo sappiamo che ti piace, è la terza volta che lo fai, ma almeno te lo regalano un CD-ROM?) di cui avevamo parlato sul numero scorso, si tratta di Far East of Eden 2 (già detto IV), Populous: The Promised Lands, Shadow of the Beast, Loom (già detto V), Wizardry e Forgotten Worlds.

MEGA DRIVE PREVIEW

Galaxy Force 2 - Che dire? E' vecchio ma è sempre uno shoot 'em up dannatamente buono. In questa conversione c'è proprio tutto il coin op fin nei minimi particolari e promette di essere uno dei migliori blastaggi digitali in

circolazione per MD.
- Thunder Fox - E' una combinazione tra un picchiaduro e uno spara e fuggi. Si comincia prendendo a pugni e calci soldati nemici, passando poi a lanciafiamme e bazooka. Alla faccia dell'armamento progressivo!
- Dinoland - Il primo flipper per Mega Drive probabilmente non sarà il famoso Devil Crash, che tanto successo ha riscosso sul PC Engine, ma questo

Dinoland, fino a ora l'unico gioco di flipper ispirato ai dinosauri.
- Wonderboy 5: Monster World 3 - Questa saga cominciata da un ragazzino in skateboard sembra proprio non avere mai fine. Sempre più demenziale.
- Shadow of the Beast - Il primo gioco per Mega Drive che ci giunge dalla Psygnosis di Liverpool. Programmato da Rob Povey (già Quartet su Atari ST) è molto simile alle versioni per 16 bit. Comunque, a detta della Psygnosis, non avrà soltato bella grafica e musica, ma avrà perfino una giocabilità decente.

AMERICAN

BATTLETOADS

Game Boy

Finalmente sono arrivati i Battletoads, la risposta della Nintendo alle Turtles della... Nintendo! Ehp, qui c'è qualcosa che non mi torna...

E' di prossima uscita uno dei giochi più attesi per il Boy, e finalmente potrete vedere anche voi i Battletoads dopo il piccolo errore fotografico del numero scorso (sorry).

La versione NES dovrebbe essere invece recensita la più presto, forse su questo stesso numero. E' bene specificarlo perché Battletoads è uno di quei giochi capaci di conquistare l'attenzione di un'intera nazione, come è già accaduto negli Stati Uniti: qui i rospi più duri e cattivi del mondo hanno letteralmente spazzato via dal cuore dei giovani americani le Turtles.

I Battletoads sono tre: Zits, Rash e Pimple. Il loro maestro uno solo, un certo Professor T Bird. Zits è il più furbo nel trio, il naturale leader del gruppo; a Rash comunque piace farsi conoscere come il più duro, mentre Pimple è il rospo più massiccio e muscoloso che esista, quantunque non sia certo un genio.

Dall'altra parte abbiamo invece la Regina Scura, il tipo fatalona sempre vestita di pelle nera e pronta a usare il suo procace fascino per distruggere i nostri eroi e, naturalmente, dominare l'universo. I suoi scagnozzi sono nell'ordine Big Blag, General Vermin e Robo Manus.

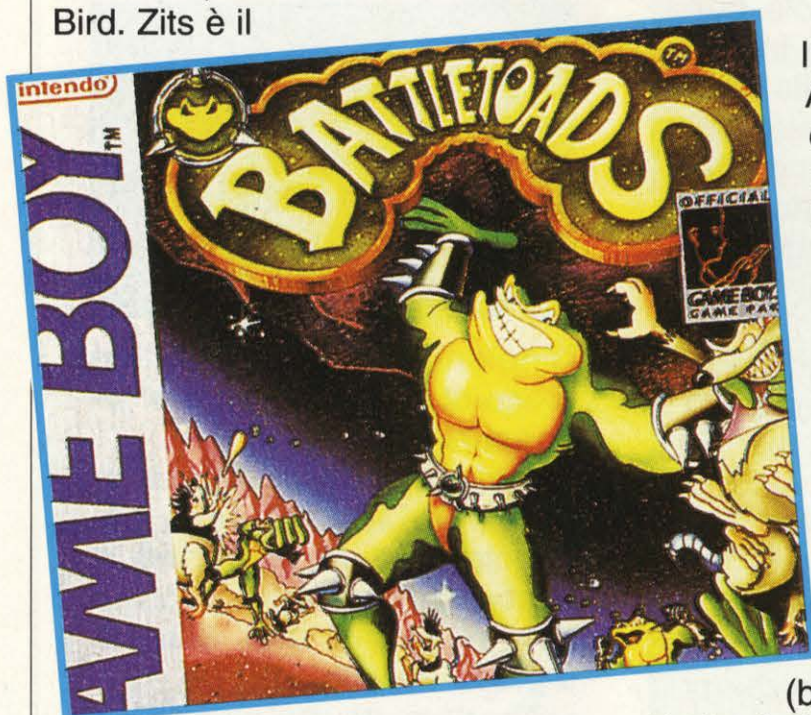
Fatte le presentazioni passiamo adesso ai fatti. I tre ranocchi si stanno godendo un meritato periodo di riposo nella stazione spaziale di divertimenti di Los Vegas, in compagnia di una voluttuosa ballerina di Thalian Thorax. Era abbastanza scontato prevedere che l'innocente ballerina fosse in realtà la regina nera, ma solo il più furbo dei tre toads, Zits, riesce a sfuggire alla trappola, gli altri due vengono rapidamente fatti prigionieri dall'improvvisa comparsa degli scagnozzi della regina. Zits riesce a fatica a tornare sul Toadster e a arrivare sulla sua astronave, il Vulture. Nel frattempo il Professor T Bird è riuscito a tracciare la rotta della fuggitiva astronave della Regina Scura, il Gargantua, di ritorno al suo pianeta natale, Armagedda, con i prigionieri. Appena arrivato Zits, l'astronave fa rotta verso Armagedda dove il professore vi depositerà lasciandovi con i suoi auguri di buona fortuna, ma completamente soli.

Si comincia dalle colline e dalle caverne di Armagedda, dove incontrerete il primo manipolo di cattivi, i Psyko Pigs (U.X.B.?). Questi simpatici porcellini hanno il brutto vizio di volere staccare ad ogni costo la testa dalle spalle dei loro avversari, quindi abbassatevi e fate saltare un po' di denti con qualche pugno. Appena ridotti in braciole i primi maiali (braciole-briciole, capito? Ha-ha-ha), potrete raccogliere e utilizzare le loro asce contro il resto della marmaglia del livello. Il Generale Slaughter, un vero peso massimo con un'innato istinto di spappolare rospi, vi attende alla fine di questo livello.

Per il secondo livello ci si sposta in verticale nei cieli di Armagedda, dove si incontra un rinnovato campionario di creature, comprese delle specie di papere, con una spiccata antipatia per i rospi. Alla fine di questa fase di combattimenti vi attende un sorcio dalle ragguardevoli dimensioni. Superato anche questo potrete atterrare nel mezzo di una foresta, o meglio una palude, piena di sabbie mobili da saltare e di liane a cui appendersi. Nel mezzo di questo livello troverete il Bat-Rat, messo lì a protezione del Dreaded Wurm che, scoprirete ben presto, ha tutt'altro che bisogno di difesa. Una volta sistemato anche quest'ultimo arriverete finalmente a affrontare il terribile, gigantesco, mutante Robo-Manus.

Quasi ogni elemento di Battle Toads è impressionante. Già dalla presentazione la stupenda colonna sonora che esce dal piccolo altoparlantino del Boy vi fa capire che siete di fronte a una vera esperienza di gioco. E l'ottima presentazione continua anche nel gioco, con una quantità di diverse musichette oltre a schermate e testi che illustrano la storia.

Lo schema di gioco è nello stile dei più puri, devastanti, picchiaduro. Chiunque abbia visto Final Fight ha un'idea di cosa aspettarsi. Le mosse a disposizione di Zits sono dieci, e possono essere combinate tra loro in una serie di colpi con risultati impressionanti. Potete cominciare, tanto per gradire, con una serie di pugni sulle gengive, passare a un Jawbuster, frollarli definitivamente con un Anvil Slam e finirli con il classico calcione alle parti basse.

E la lista delle fantastiche possibilità di questo gioco potrebbe continuare. Potrei parlare della fluidità dell'animazione, o dei dettagliatissimi fondali, ma mi occorrerebbero le 36 pagine (!) che la rivista americana Nintendo Power gli ha dedicato nel suo numero di Giugno. E' questo il gioco per Game Boy nel prossimo futuro.

BIT & BYTES

Se anche voi siete rimasti interdetti alla notizia che la cartuccia Mickey Mouse aveva una memoria di otto megabit, pensando che fosse sedici volte la memoria da 512K di un Amiga, allora siete rimasti vittime di quel piccolo scherzetto giocato dai produttori di cartucce allo sprovveduto utente. Infatti per le console si è "casualmente" deciso di parlare non di bytes come si è sempre fatto comunemente in informatica, ma di bit, che è notoriamente l'ottava parte di un byte. Niente di troppo grave in tutto questo se non fosse per il fatto che questo insignificante cambiamento di standard è stato fatto senza spiegazioni dalle case di software americano che si limitavano spesso e volentieri a parlare di Mega. Una cartuccia a otto megabits, come cominciano a uscire sempre più frequentemente per Mega Drive, corrisponde a 1 Megabyte di memoria, mentre i quattro "mega" di Stormlord hanno le stesse dimensioni di memoria di un Amiga 500 con i suoi 512 Kbyte. Eccovi di seguito una piccola tabellina per quelli di voi poco in vena di conti che vi permette un rapido confronto con i corrispondenti giochi per computer:

1 megabit = 128K
2 megabit = 256K
4 megabit = 512K
6 megabit = 768K
8 megabit = 1Mbyte
12 megabit = 1,5 Mbyte

ICAMENTE

CARTOONIA

Ci sono pochi eventi al mondo che riescono a sfidare tutte le leggi della statistica e della probabilità. Due di questi sono la 97, circolare interna dell'ATM milanese, e i tie in da cartoni animati. In entrambi i casi puoi aspettare per dei mesi senza vederne una, poi ne arrivano quattro o cinque tutte di fila. Prendete questo mese, per esempio, sono arrivati in rapida sequenza The Little Mermaid (La Sirenetta), Spiderman, Fantasia, Wolverine e Tom and Jerry; speriamo solo che non siano affollati come la 97.

La Sirenetta è una favola di Hans Christian Andersen, tornata recentemente alla ribalta grazie al film a cartoni animati della Disney, The Little Mermaid, che ad essa si è ispirato. Il gioco è in effetti un tie-in dal film, e può contare anch'esso sulle animazioni di superiore qualità della Disney. L'azione si svolge naturalmente tutta nelle acque marine in cui vive la sirenetta Ariel e dove tenta di sconfiggere la fauna marina sotto il controllo di Ursula, la cattivona di turno che una volta tanto si accontenta di dominare tutti gli oceani invece del solito universo. La cartuccia sarà prodotta dalla Capcom, nella sua prima collaborazione con la Disney.

Restando sempre in ambiente Disneyano troviamo quello che è probabilmente il figlio prediletto di Disney e sicuramente uno dei suoi esperimenti più arditi, Fantasia, il film che ha cambiato, o almeno ha provato a cambiare, il cinema d'animazione a Hollywood. Con Mickey Mouse già in testa alle classifiche per Mega Drive, il gioco è giustamente atteso e, con la Disney dietro al progetto, potete aspettarvi una vera meraviglia di cartuccia per Genesis. Da non perdere.

Spider-Man esce questo mese sia per Genesis che per Master System. Entrambe le versioni seguono più o meno la stessa vicenda che vede l'unico ragno bipede dell'universo a caccia di Kingpin che minaccia nuovamente la sua amata New York. L'animazione nella versione per 16 bit impressionerà anche i fans di Mickey Mouse: è davvero notevole. La fedeltà con cui sono riusciti a riprodurre le movenze caratteristiche dell'uomo ragno è impressionante e basta a rendere questa cartuccia un obbligo per qualsiasi possessore di Genesis.

Tom & Jerry è la coppia più folle divertente e attaccabrighe nei cartoni animati del piccolo schermo e ora anche del NES. Il gioco è a un solo giocatore, Jerry, alla ricerca del suo piccolo amico Tuffy, rinchiuso in qualche luogo nella cantina. Chi lo abbia messo lì è facile immaginarselo, il vecchio Tom farà inoltre di tutto affinché Jerry non riesca a ritrovare il suo amico.

Infine abbiamo uno dei supereroi più "irascibili" e violenti dell'universo Marvel, la star della serie X-men, Wolverine (SNIKT! NdALEX), di prossima apparizione sul Nintendo. A ripulire le strade d'America ci saranno ad aiutarlo naturalmente tutti i suoi compagni d'avventure: Cyclop, Storm, Longshot e The Beast.

E per finire è d'obbligo un intraducibile "That's all, folks...".

CONVERTER II LA VENDETTA

La Nintendo ha annunciato che non c'è assolutamente nulla che impedisca la produzione di un adattatore a 8 bit per il Super NES (leggi Super Famicom americano). A quanto pare l'hardware del NES è tutto lì, si tratta solo di fare un'adattatore che permetta alle cartucce a 72 pin del NES di entrare nella porta a 62 pin del SNES. L'unica ragione per cui questo convertitore non è stato incluso direttamente nella console è il costo supplementare (e il crollo di vendite NES, probabilmente). E' molto probabile che la Nintendo stessa faccia uscire presto un adattatore così come la Sega ha già da tempo fatto per la sua coppia Mega Drive - Master System.

CACCIA AL LADRO

L'Hawkster è giunto alle ultime fasi di produzione. Si tratta del tie-in del film con Bruce Willis nei panni di un famoso ladro specializzato in rapine impossibili, Hudson Hawk, che dovrebbe essere già uscito anche in Italia. La Nintendo a quanto pare ne sta facendo un 'eccellente conversione, in effetti il film fornisce abbondanza di spunti al team d'oltremanica della Special FX di Liverpool che sta sviluppando il gioco seguendo approssimativamente la sceneggiatura del film.

Si parte nella città di New York, dove è stato appena rimesso in libertà il più famoso tra gli svaligiatori della città. Non passerà molto tempo prima che siate costretti a riprendere la vostra attività nel mondo del crimine per rubare un quadro dai musei vaticani.

Il gioco è il solito arcade adventure con visuale laterale. I fondali richiamano vagamente i luoghi in cui è ambientato il film, mentre il personaggio principale è un vero peperino, pronto a saltare, scivolare e appendersi per gli edifici.

U.S. NEWS

- Se pensavate che i ritardi tra le uscite sul mercato giapponese-americano e sul mercato europeo fossero enormi sentite un po' questa: La Ascii Entertainment ha appena pubblicato in America Faria, un mediocre RPG. Il bello è che questo gioco uscì in Giappone più di sette anni fa, provate ora a immaginare quando potrebbe uscire qui da noi!

- Se al bar vi siete divertiti giocando in tre contemporaneamente sul vecchio Gauntlet, o sul più recente Teenage Mutant Ninja Turtles, il coin-op della Konami per quattro giocatori in contemporanea, provate a immaginare cosa si potrebbe fare con una macchina arcade a sei giocatori. Proprio così, è in fase di sviluppo alla Konami, dovrebbe uscire entro l'anno ma non penso proprio che riuscirete a trovarla nel piccolo bar sotto casa.

- Sempre alla Konami prevedono di uscire con la versione per Super NES del loro coin-op delle Turtles entro i primi mesi del '92. Di prossima uscita anche TMHT 2 per il NES.

- C'è qualcuno che si ricorda la versione di Batman di Jon Ritman/Ocean? Beh, gli utenti Game Boy possono attendersi prossimamente dalla Imagesoft Altered Space, che avrà lo stesso ambiente isometrico 3D. La grafica è stupefacente per il piccolo Boy, con un ragguardevole livello di dettaglio sia nei fondali che negli oggetti.

- Dopo essere stata buttata fuori dall'affare CD-ROM per il Super NES, la Sony progetta di vendicarsi con il suo Sony Play Station. Questa macchina dovrebbe comprendere un Super NES e un CD-ROM in una sola unità. Comunque sarà probabilmente incompatibile con l'unità "ufficiale" che sarà prodotta da Nintendo e Philips e dovrebbe uscire prima della fine del 1991.

GIOCARE
E'PIÚ
FACILE CON
Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™
TOYS
LEADER

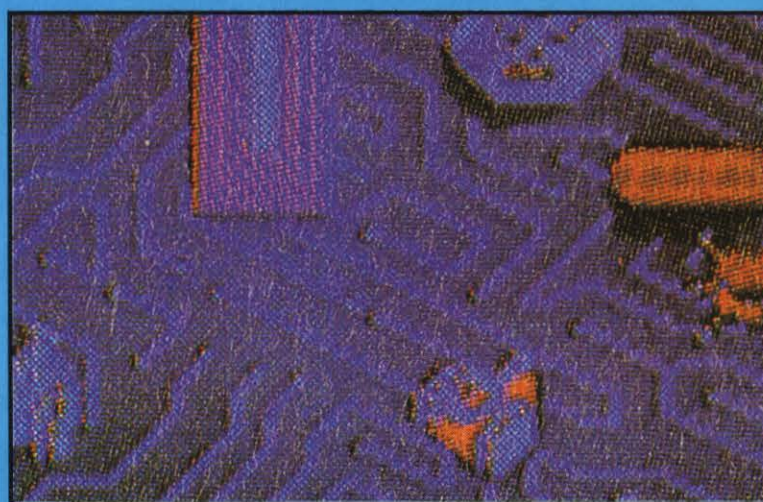
CADARIO
PAPERBOY
DAYS OF Thunder
GAUNTLET II
4 FO PLA GA
Hardees
LUMINA
SUPER
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM
Original Nintendo Seal of Quality
Original Nintendo Seal of Quality
A
A

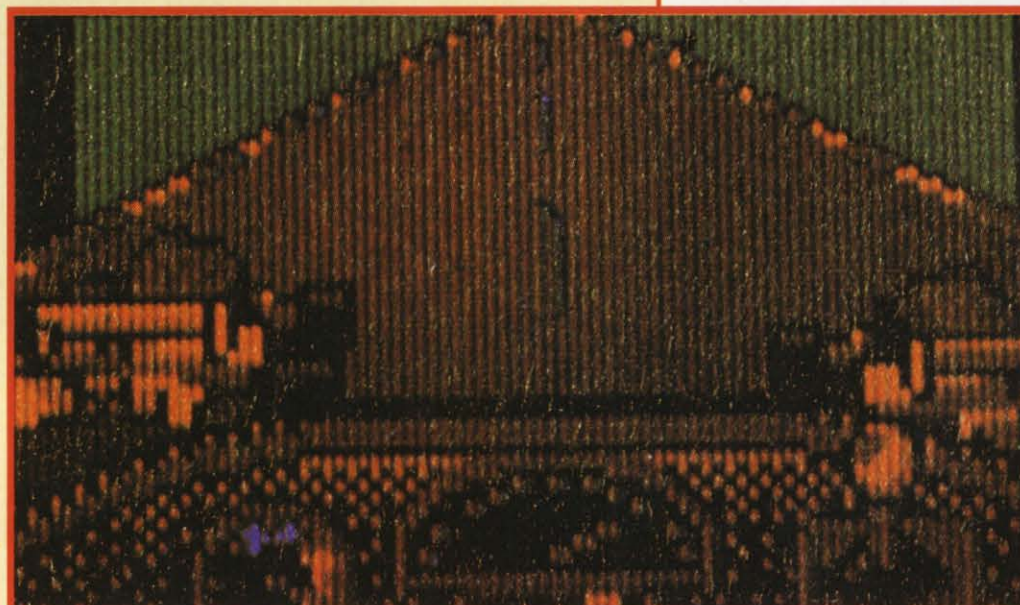
Finalmente il Lynx sta per ricevere il supporto che si merita. Questo mese siamo andati a vedere alcuni titoli che sono in sviluppo o appena terminati...

CHEQUERED FLAG

Questo gioco è stato uno dei primi dell'Atari - ancora prima di Pole Position! E' uno dei soliti giochi di guida tipo Gran Premio, ma con decisamente insoliti effetti sonori e opzioni. Prima di cominciare la gara si possono modificare cose tipo il numero della macchina, il colore, il numero dei giri, il tipo di gara e addirittura la posizione sulla griglia di partenza. Durante la gara sullo schermo vedrete gli strumenti, gli specchietti retrovisori laterali e, naturalmente, la pista. Quest'ultima non è molto curata, al contrario delle macchine, che sono invece molto dettagliate e con un'animazione fantastica (specialmente nei testa-coda, attività in cui Max regna sovrano. NdALEX). Per movimentare il tutto ci sono alcuni extra tipo un'impressionante parlato (prima della gara viene detto ai piloti di accendere i motori), la consegna del trofeo o, solo (per fortuna) se non arrivate tra i primi tre, baci e abbracci da non meglio identificati appartenenti al vostro stesso sesso. Un po' di corse e un po' di fantasia.

TURBO SUB

All'ennesima invasione aliena c'è un solo mezzo che può far fronte: il turbo sub.
Trattasi di veicolo con proprietà decisamente insolite: può volare a velocità pazzesche e altrettanto bene può tuffarsi nelle profondità marine per distruggere una base subacquea.
Il modello di gioco è molto simile a quello dell'ormai famigerato Afterburner: prospettiva dall'abitacolo per blastare le orde di alieni che arrivano da ogni parte, con la possibilità (se ad esempio cominciate ad avere qualche problema) di tuffarsi in mare; o per riprendere un po' di fiato, o (alla fine di ogni livello) per distruggere la parte terminale dell'ondata di attacco extraterrestre. Ottimo scroll con una buona aggiunta (quella del tuffo sott'acqua), ma è comunque la rivisitazione di una vecchia, seppur ottima, idea.

ISHIDO

Con Shangai già in giro, mi sembra strano che venga pubblicato una altro gioco con le stesse caratteristiche. Ishido è un gioco di strategia con 96 caselle e 36 pietre che devono essere disposte sulla scacchiera. Ogni pietra ha il proprio colore e il proprio simbolo, uno dei quali deve essere accoppiato con o il colore o il simbolo di una pietra già presente sulla scacchiera.
Purtroppo il gioco soffre di una grafica povera. Sono d'accordo nel dire che un gioco di strategia non ha bisogno di grafica stupefacente e/o animazioni mozzafiato, ma qui si fa fatica a distinguere i pezzi e il tutto diventa molto stancante per gli occhi.
Il gioco tutto sommato non offre nulla di più di Shangai, così vi consiglierei di prendere quest'ultimo, se volete un gioco di strategia portatile.

ATARI LYNX TOP TEN
(UK)

1. Gauntlet
2. RoadBlasters
3. Klax
4. Slime World
5. Rampage
6. Paperboy
7. Rygar
8. Ms Pac-Man
9. Robo-Squash
10. Gates of Zendocon

PREVIEW IN BREVE...

Tutti questi titoli sono di prossimo rilascio...

- VINDICATORS.

Potete scommettere fino alle vostre ultime cento lire che se la Tengen/Atari ha sfornato un coin-op, sicuramente una conversione è in viaggio per il Lynx. Questo gioco sarà perfetto per il ComLynx, così, assieme a un vostro amico, potrete penetrare nella base aliena e distruggere il capoccione, il tutto attraverso un ambiente in grafica 3D.

- VIKING CHILD.

Attraversate piattaforme, salite scale, raccogliete monete, comperate armi, combattete le guardie, evitate i pippistrelli e addirittura salvate una giovane e bella principessa.

Grafica e giocabilità, assieme alla natura additiva del gioco, dovrebbero assicurare un buon successo.

- XYBOTS.

Derivato dal gioco arcade tridimensionale a doppio schermo, in questa conversione dovete, assieme a un amico, addentrarvi in un edificio e distruggere tutti i robot impazziti.

Non dimenticate di raccogliere i soldi che compaiono alla distruzione dei robot, perché vi serviranno per comperare armi e vite nell'ormai tradizionale negozio di fine livello. Un altro gran gioco per due giocatori.

- SCRAP YARD DOG.

Un gioco derivato dall'Atari 7800. Si tratta di uno di quei giochini carini, uno di quei mix di piattaforme e picchiaduro. Si potrebbe sperare, a giudicare dai promessi elementi di adventure, che questo gioco porti lo stile mariano (di Mario) di gioco sul Lynx.

- WORLD SOCCER.

Basato su un gioco poco conosciuto che vede 22 uomini correre su e giù per un campo calciando una pelle di vitello riempita d'aria. Lo scopo è quello di mandare la "palla" tra i pali dell'avversario più volte di quante questi lo faccia a voi. Personalmente non riesco a vedere un successo in questo "sport": c'è troppo da correre per i miei gusti. L'uso dell'opzione a quattro giocatori probabilmente farà vendere qualche copia del gioco.

- NFL FOOTBALL.

Siete stanchi di World Soccer? Provate la versione americana: potrebbe essere la simulazione sportiva portatile dell'anno. Ci sono zoomate hardware, parlato campionato, un'opzione per quattro giocatori e (ma non è ancora stato confermato) un distributore di hot-dog.

- STUN RUNNER.

Popolarissimo gioco arcade nemmeno lontanamente avvicinato dalle versioni casalinghe. E' una corsa automobilistica futuristica totalmente basato su un ambiente in 3D con grafica vettoriale solida. Correte attraverso una serie di tunnel a oltre 1000 Km all'ora, e se qualcuno si trova sulla vostra strada fategli provare il vostro laser nel tubo di scappamento!

- CRYSTAL MINES 2.

Quando ne avrete abbastanza di Shangai e Ishido potrete giocare a CM2. Dovete guidare una serie di robot verso la salvezza tagliando loro una strada attraverso la roccia. Bisogna però anche raccogliere delle gemme lungo la strada per ottenere extra punti e accedere al livello successivo.

- GEO DUEL.

Vi ricordate Tron? Bene, un programmatore fan del film sta facendo infatti una conversione della famosissima corsa in moto. Azione frenetica per due giocatori che cercano di imprigionarsi l'un l'altro nella mortale scia della moto.

- TOURNAMENT CYBERBALL.

Sembra che il Lynx si stia trasformando nella macchina ideale per gli sportivi. Questo è un'altro gioco, simile al football americano ma trasportato nel futuro. I giocatori non sono umani ma robot e la brutalità del gioco è aumentata, come si potrebbe immaginare a giudicare da nomi come "I Tuoni", "I Massacratori" o "I Laser".

LYNX 2 LA VENDETTA!

A questo punto vi chiederete "ma perché proprio La Vendetta?". La risposta è molto semplice e vede, come al solito, Paolo (me in persona NdP) e Dave come protagonisti. Infatti dovete sapere che il primo è un fan sfegatato della console portatile Atari, mentre il secondo è un efferato sostenitore del Game Boy. I capisaldi delle inevitabili discussioni che ogni tanto saltano fuori (avete presente l'antico rancore tra C64 e Spectrum?) Sono, per il Lynx, la bellezza della grafica, i colori, e l'assoluta mancanza di flickering durante lo scroll. Tuttavia il game boy può vantare minori dimensioni e quindi una maggiore "trasportabilità", per non contare poi la durata delle pile. E comunque, devo ammettere che a scuola il Game Boy è certamente più "imboscabile" del Lynx, peccato. Dopo la nostra visita allo SMAU, comunque, posso tranquillamente affermare che anche stavolta la spunterò io, visto che la Atari ha finalmente presentato il Lynx II, ovvero una versione più compatta della sua console portatile, di cui conserva tutte le caratteristiche tecniche. Il Lynx II, essenzialmente, differisce dal suo predecessore per le dimensioni totali ridotte di qualche centimetro sia a destra sia a sinistra, il che lo rende piuttosto simile al Game Gear come dimensioni, ed uno schermo più ampio. In effetti, le differenze dello schermo sono essenzialmente due. La prima è che si può escludere la retroilluminazione riducendo di conseguenza il consumo delle pile (il Lynx ciuccia sei batterie con la stessa velocità di un CD portatile), ed una sorta di lente di ingrandimento sovrapposta allo schermo, che lo rende più leggibile (un vero toccasana per giochi come "Shangai"). Ciò purtroppo non contribuisce a colmare la lacuna più grande del Lynx, ovvero la carenza di software, ma alla Atari si stanno dando da fare anche in questo senso. (Caro il mio Dave, stavolta ti ho proprio fregato!!)

NINTENDO NEWS

Cos'hanno in comune Arnold Schwarzenegger, Mario e Rockford? I muscoli? I Baffi? La vecchia serie televisiva? Ma no, il NES naturalmente...

NES TOP10

(UK)

1. Nintendo World Cup
2. Super Mario Bros 2
3. Mega Man 2
4. Gremlins 2
5. Double Dragon
6. Tennis
7. Gauntlet 2
8. Tecmo World Wrestling
9. Mike Tyson's Punch Out
10. Duck Tales

GAME BOY TOP 5

(UK)

1. Super Mario land
2. Double Dragon
3. Spider Man
4. Gargoyle's Quest
5. Fortress of Fear

TOP GUN 2

Vi ricorderete certamente il vecchio Top Gun. Personalmente non mi è mai piaciuto quel tipo di shoot 'em up, ma devo ammettere che la presentazione del gioco era davvero notevole, con tanto di musiche digitalizzate, ai tempi della sua uscita. Il seguito gli assomiglia parecchio, si tratta sempre di dare la caccia a qualche MIG, ma sembra essere un pochino più impegnativo del Top Gun originale.

ACCLAIMATISSIMI

Come ricorderete, sono loro, i programmatori della Acclaim, dietro alla conversione dei Simpson e a quanto pare hanno in ballo grossi progetti per natale. Entro il prossimo paio di mesi dovrebbero uscire una quantità di titoli.
WWF Wrestling e Sword & Sorcery per NES dovrebbero ormai essere già usciti, mentre i Simpson sono stati addirittura recensiti il numero scorso e stiamo attendendo la data della versione per Game Boy, Bart Goes to camp Deadly, che dovrebbe essere finito entro la fine del mese. Sempre entro la fine del mese dovrebbero fare la loro comparsa anche Arch Rivals e WWF per il Game Boy, mentre seguiranno per Novembre Double Dragon II e NBA (pallacanestro). Chiude la lista Terminator II in Dicembre.

ROCKFORD STRIKES BACK

Chiunque abbia avuto trascorsi negli otto bit, specie i vecchi lettori di Zzap!, non possono non ricordare il piccolo minatore apparso per la prima volta su C64 nel 1984 e poi ricomparso nelle numerose altre edizioni di Boulderdash. Ora fa la sua apparizione anche sul Nes, sempre scavando gallerie nel tentativo di recuperare tutti i diamanti nella schermata senza farsi schiacciare dai numerosi macigni che non mancheranno di rotolargli addosso. Il gioco è naturalmente a tempo e serviranno colpo d'occhio e velocità per completare i 20 quadri senza farveli franare tutti addosso. I livelli più avanzati includono anche nemici che, una volta liberati, vi danno la caccia e oggetti che devono invece essere trasformati in diamanti.
Il gioco ha perso un poco del suo fascino negli anni ma rimane sempre uno dei rompicapo più interessanti in circolazione.

MARIO RITARDATO

No, nonostante l'aria non certo sveglissima dell'idraulico italiano più famoso al mondo non ci stiamo offensivamente riferendo alle sue capacità intelletive. Il ritardo si riferisce al fato subito dall' uscita inglese della sua ultima fatica, Super Mario Bros 3 (di cui abbiamo visto l'abbondante preview nel numero scorso). A quanto pare la Bandai sta attendendo di raggiungere 100.000 ordini prima di liberare l'enorme potenziale di Mario 3 sulla Gran Bretagna.

IL MILLENIUM DEL NES

Avrete sicuramente già sentito parlare della Millenium, con titoli come James Pond e Stormball non si passa certo inosservati. Dopo aver flirtato con la Sega per la versione del pesce-agente segreto più famoso del mondo (insieme a Fish, naturalmente), hanno deciso di dare il via anche alla loro produzione di titoli per Nintendo. Speriamo di vedere presto i loro risultati, i progetti già in fase di sviluppo sono due anche se non hanno ancora voluto rivelarci niente in proposito.

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano • ☎ (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)

Negozio aperto al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19. Vendita anche per corrispondenza.

MegaDrive
L. 299.000

Completo di cavo SCART, oppure di modulatore PAL, ed alimentatore 220 V.

SUPEROFFERTA!
Console + 2 giochi a sole
L. 429.000

Disponibile anche il convertitore Euro/Japan a sole
L. 29.000

SOFTWARE MEGADRIVE

Titolo	Prezzo
Afterburner II	89.000
Air Driver	99.000
Air Wolf	89.000
Alien Storm	99.000
Arrow Flash	59.000
Atomic Robokid	85.000
Batman	99.000
Battle Golfer	59.000
Battle Of Bahama	99.000
Burning Force	58.000
Crack Down	78.000
Curse	55.000
Cyberball	79.000
Dangerous Seed	79.000
Darius II'	70.000
Dick Tracy	89.000
DinoLand	99.000
DJ Boy	55.000
Dynamite Duke	70.000
Dynamite Duke	95.000
E-Swat	61.000
Elemental Master	77.000
Fastest 1	116.000
Final Blow	107.000
Fire Mustang	116.000
Fire Shark	95.000
Flicky	59.000
Forgotten World	75.000
Gaiares	74.000
Gain Ground	65.000
GhostBusters	79.000
Ghouls'n'Ghost	99.000
Golden Axe	79.000
Granada	72.000
Gynous	100.000
Heavy Unit	81.000
Hunter Yoko	81.000
Ishido	59.000
James Pond	79.000
Joe Montana Football	74.000
John Madden Football	95.000
Junction	81.000
Kageki	95.000
Klax	79.000
Kugga	129.000
Lakers Vs. Celtics	95.000
Leynos	69.000
Magical Hat	69.000
Marble Land	116.000
Mega Trax	98.000
Mickey Mouse	99.000
Mindight Resistance	94.000
Monsters Lare	63.000
MoonWalker	61.000
Moonwalker	79.000
North Star Ken II	99.000
Out Run	109.000
Pat Riley Basketball	95.000
PGA Tour Golf	79.000
Phelios	61.000
Populous	95.000
Rambo III'	79.000
Rastan Saga II	99.000
Ringside Angel	103.000
Saint Sword	112.000
Shadow Dancer	66.000
Sonic The HedgeHog	89.000
Space Harrier II	79.000
Space Invaders 91	89.000
SpiderMan	99.000
Strider	79.000
Super Air Wolf	77.000
Super Hang On	79.000
Super Monaco GP	99.000
Super Real Basketball	79.000
Super Shinobi	85.000
Sword Of Sodan	99.000
Sword Of Vermillion	149.000
Tatsujin	72.000
Thunder Force II	79.000
Thunder Force III	99.000
Tommy Lasorda Baseball	115.000
Turrican	99.000
Twin Cobra	85.000
Ultimate Qix	79.000
Verytex	70.000
Volfild	81.000
Wardner Forest	74.000
Wonderboy	79.000
World Cup Soccer	79.000
Wrestle Wars	98.000
XDR	69.000
Zero Wings	89.000
Zoom	79.000

Ulteriori offerte:

Neo Geo
L. 599.000

PC-Engine Supergrafx II
L. 350.000

PC-Engine GT
L. 550.000

Occasioni da non perdere!

Super Famicom

La nuovissima console Nintendo con presa SCART, o modulatore PAL.

L. 499.000

SUPEROFFERTA!
Console + 2 giochi a sole
L. 699.000
Affrettatevi!

SOFTWARE FAMICOM

Titolo	Prezzo
Actraizer	117.000
Area 88	129.000
Augusta Golf	152.000
Big Run	105.000
Bombuzal	94.000
Darius Twin	133.000
Final Fight	140.000
Goemon	129.000
Gundam 91	144.000
Hole In One	129.000
Pilot Wings	129.000
Populous	133.000
SD Great Battle	125.000
Sim City	125.000
Super Ghouls'n'Ghost	169.000
Super Mario World	140.000
Super R-Type	129.000
Super Soccer	169.000
Super Stadium	131.000
Super Tennis	140.000
UltraMan	118.000

Game Boy
L. 159.000

In omaggio il gioco Tetris

SOFTWARE GAMEBOY

Titolo	Prezzo
Aero Star	51.000
Amazing Spider Man	55.000
Baseball	49.000
Batman	61.000
Battleship	59.000
Bomber Boy	54.000
Bubble Bobble	56.000
Bubble Ghost	58.000
Castlevania	55.000
Cave Noir	51.000
Chase HQ	58.000
ChopLifter	58.000
Contra	65.000
Cosmo Tank	59.000
Cycle Grand Prix	56.000
Doraemon	56.000
Double Dragon	59.000
Dr. Mario	49.000
Dragon's Lair	58.000
Duck Tales	58.000
F1 Spirit	49.000
Fastest Lap	61.000
Final Fantasy Legend	72.000
GameBoy Wars	63.000
Golf	45.000
Gremlins II'	61.000
Hal Wrestling	58.000
Hunt For Red October	58.000
Jungle Wars	74.000
Kitchen Panic	56.000
Kung Fu Master	56.000
Lacroan Heroes	54.000
Lucky Monkey	58.000
Mickey Mouse	61.000
Motocross Maniacs	49.000
Navy Seals	56.000
Nekketsu Soccer	51.000
Nemesis	65.000
Operation Gundam	54.000
Pac Man	55.000
Parodius	58.000
Popeye	59.000
Pro Wrestling	58.000
Qix	47.000
Quarth	54.000
R-Type	65.000
Robocop	56.000
Rubber Saver	58.000
Sanrio Carnival	58.000
Soccer	56.000
Sumou Fighter	56.000
Super Mario Land	49.000
Super Robot	58.000
Teenage Ninja Turtle	59.000
The Punisher	61.000
Torpedo Range	51.000
Twin Bee	61.000
UltraMan	51.000
WWF Superstars	61.000

Sega GameGear

La fantastica console portatile con schermo a colori, a sole

L. 299.000

OFFERTA
Sega GameGear + 2 giochi
L. 399.000

SOFTWARE GAMEGEAR

Titolo	Prezzo
Baseball	69.000
Chase HQ	69.000
Columns	69.000
Dragon Crystal	69.000
Fantasy Zone	69.000
G-Loc	69.000
Gear Stadium	65.000
Golby	53.000
Golden Axe	79.000
Griffin	71.000
Harley Wars	68.000
Hastle Golby	53.000
Head Buster	69.000
Kinetic Connection	58.000
Magical Guy	69.000
Mappy Land	69.000
Mickey Mouse	69.000
Out Run	63.000
Pengo	69.000
Pop Breaker	69.000
Psyic World	69.000
Puzzel Maze	69.000
Ryukyu	58.000
Shinobi	65.000
SpiderMan	69.000
Super Golf	69.000
Super Monaco GP	69.000
Wagon Land	76.000
WonderBoy	69.000
Woody Pop	56.000

CDTV Commodore
L. 1.199.000

SOFTWARE CDTV

Titolo	Prezzo
Advanced Military Sys.	69.000
All Dogs Go To Heaven	81.000
American Vista	138.000
Barney Bear Goes Camping	69.000
Barney Bear Goes To School	65.000
Battle Chess	86.000
BattleStorm	77.000
Benjamin Bunny	92.000
Case Of The Cautious Condor	81.000
CD Remix	69.000
Cinderella	77.000
Classic Board Games	81.000
Dinosaurs For Hire	57.000
Fred Fish Collection	100.000
Heather Hits Home Run	77.000
Hound Of The Baskervilles	69.000
Illustrated Enc. Dictionary	116.000
Illustrated Holy Bible	69.000
Illustrated Shakespeare	69.000
Illustrated Sherlock Holmes	72.000
Lemmings	72.000
Long Day Ranch	77.000
Moving Stomach Ache	77.000
Mud Puddle	77.000
Music Maker	84.000
My Paint 2	65.000
New Basics Electric Cookbook	92.000
Ninja High School	57.000
Paper Bag Princess	77.000
Peter Rabbit	92.000
Power Pinball	72.000
Prehistoric	86.000
Psycho Killer	69.000
Raffles	72.000
Road To Final Four	72.000
Scary Poems Rotten	92.000
Sim City	115.000
Snoopy Case Missing Ball	72.000
Space Wars	57.000
Spirit Excalibur	95.000
Super Games Pack	57.000
Team Yankee	86.000
Terminator	79.000
Thomas Snow Suit	77.000
Timetable Of Business	95.000
Timetable Of Science	92.000
Wayne Gretzky Hockey	86.000
Women In Motion	69.000
World Vista Atlas	138.000
Wrath Of Demon	72.000

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

sega CITY

SIETE SEDUTI COMODAMENTE?

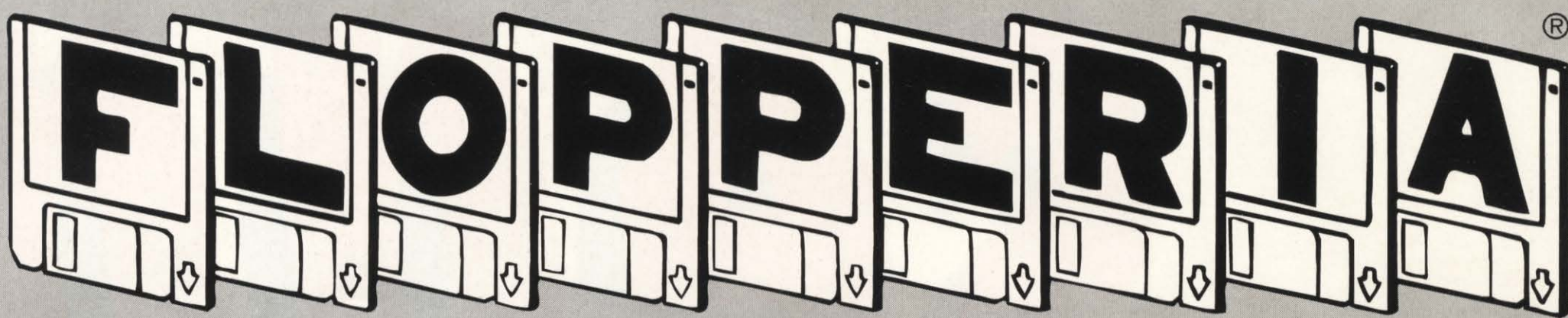
Queto mese è successo poco sul fronte delle novità: solo due anticipazioni e... una comodità!

Beh, non lo sareste se vi trovaste sull'ultima trovata dell'americana Simulator Technologies, il Simulator 1, a giocare ad Afterburner 2! Il nuoco controller è praticamente una sedia ed è completamente compatibile con tutti i giochi del Mega Drive. Beh, in effetti si tratta di una specie di joystick le cui parti sono state riarrangiate; i pulsanti di fuoco si trovano su ciascuno dei braccioli della sedia. I vostri piedi invece si posano su una barra davanti a voi in basso. La base della sedia invece (e qui viene il bello!) è collegata a quattro micro-switch modello "Quelli del bar me li mangio a colazione", in modo che spingendo la sedia nelle otto direzioni (aiutandovi con i piedi che spingono sulla barra) potete controllare i movimenti del protagonista del gioco. Sembra non ci sia nessun aggeggio che faccia saltare la sedia (cosa che farebbe diventare un gioco come Sonic... lascio perdere perché non riesco a trovare un aggettivo adatto), per cui dovremo aspettare le versioni casalinghe di R360 per arrivare a questo tipo di sensazione. A parte gli scherzi, Simulator 1 è proprio una bella idea, anche divertente se vogliamo, ma ora arrivano le brutte notizie: finora si trova esclusivamente negli Stati Uniti, per cui non ci resta che sperare che un bel giorno arrivi anche qui da noi (cosa che farà se avrà successo, contateci!).

CI SARA' IL TEMPORALE?

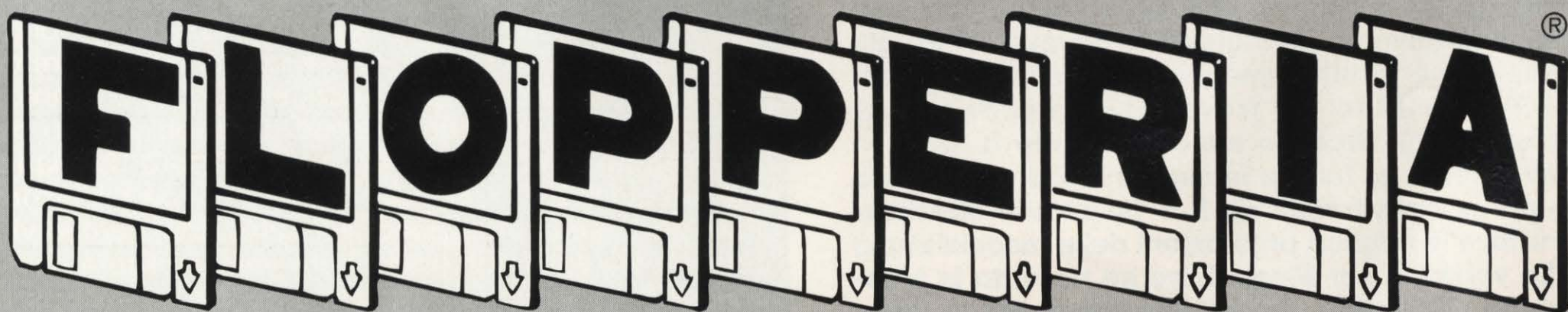
Ci ha fatto veramente piacere sapere che la società che ha rilevato la Hewson (non i suoi debiti, però) ha intenzione di onorare tutti gli impegni che quest'ultima si era prefissa. Così Stormlord, una delle conversioni che tutti quanti aspettavamo (in Inghilterra doveva uscire già per il Natale '90) è fortunatamente uscito all'inizio di ottobre nel Regno Unito (ne troverete una preview più avanti nella rivista). Ricordo ancora quando fu fatta la prima conversione: ne furono intessute le lodi perché era una delle prime conversioni da 8 a 16 bit che effettivamente sfruttava le migliori prestazioni della macchina più potente. La versione per Mega Drive ha ricevuto la stessa attenzione ai dettagli che ha caratterizzato le altre: 400k di grafica ad alta definizione, stereo a nove canali e dieci livelli di sfide medievali. Speriamo che arrivi presto anche qui da noi!

ROAD RASH

Si aspetta in autunno il rilascio di un nuovo gioco per Mega Drive: Road Rash. La trama è molto semplice: ci siete voi, una moto, una strada e nessun'altra regola. Correte su una strada statale, ma ciò non significa che voi dobbiate rimanerci, sulla strada! Assieme a voi (forse è meglio dire CONTRO di voi) concorrono per il premio finale altri quattordici motociclisti, ai quali potete fare qualsiasi cosa per rallentare almeno di un po' la loro corsa: dare pugni, calci, sparare, mostrare foto di Giancarlo mentre gioca a F1 Circus 91, le cose più orribili insomma! Fate però molta attenzione agli autovelox, perché vi porteranno via soldi che potrebbero invece essere usati per potenziare ulteriormente il vostro bolide. La corsa si svolge attraverso cinque scenari: Grass Valley, Palm Desert, Pacific Coast, Sierra Nevada e Redwood Forest. Secondo noi potrebbe essere uno dei successi del prossimo anno; staremo a vedere!

INDICE RECENSIONI

LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.

Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.

ARCADE ADVENTURE

Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi.

SHOOT'EM-UP

In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

RPG

In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

SPORT

Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.

PUZZLE

Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

BEAT'EM-UP

In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

STRATEGIA

Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

PUNTEGGIO GLOBALE

Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata.

Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.

I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.

GIOCATORI	1
LIVELLI	6
LIVELLI DIFFICOLTA'	16

Spidey ritorna sui nostri monitor in una nuova versione, questa volta per Mega Drive, e ne vedrete delle belle!

La Marvel, con le sue raccolte di supereroi, si è guadagnata una fetta consistente sia del mercato Americano, sia di quello Europeo, ed è forse l'unica che riesca a contrastare i Giapponesi (fortissimi nel settore fumettistico).
Uno dei fumetti che ha determinato un così grande successo è sicuramente quello dell'Uomo Ragno. Personalmente, giudico la maggior parte dei fumetti Marvel delle mezze cavolate (chi di voi ha mai letto gli X-Men? Pallosissimi, vero? NdD) ma l'Uomo Ragno resterà sempre un MITO: l'ho amato da bambino, mi avvince tuttora e mi piacerà sempre! Non so spiegarmelo razionalmente, sarà per l'enorme simpatia che il personaggio sprigiona, o per la genialità delle storie (lottare contro una manica di scienziati uno più pazzo dell'altro è sempre stato il mio sogno! NdD) ma non me la sento proprio di paragonare questo fumetto a qualsiasi al-

tro sulla faccia della terra! Il suo successo è stato sancito anche dagli svariati giochi prodotti sui diversi formati, dal glorioso C64 all'Amiga, ed ora, ultimo di una lunga serie, l'Uomo Ragno è arrivato anche sul Mega Drive!

Dovete sapere che quel brutto cattivaccio di Kingpin (sì, proprio quella palla di lardo) ha deciso di sistemare una volta per tutte il suo più acerrimo nemico (Spiderman, appunto, NdD) e, stavolta, ha progettato un piano veramente diabolico. Dopo aver collocato una bomba ad orologeria in un posto segreto nella città, ha avuto la bella pensata di dire a tutti, mediante i mass media, che è stato l'Uomo Ragno a piazzare la suddetta, in più ha assoldato tutte le vecchie conoscenze di Spidey per fargli la pelle.

Davvero una bella trovata, da una parte tutta la città cerca di mettere le mani (di certo non per fargli del bene, NdD) sul nostro amabile ragnetto, dall'altra il ragnetto stesso cerca di scappare alla folla inferocita, di trovare la bomba prima che esploda (Spidey ha 24 ore per farlo), di sfuggire ai vari rompiscatole di turno (direi che è un compito un po' impegnativo, voi cosa ne dite?).

Il gioco ha inizio in una strada della metropoli, dove immediatamente un agente dell'ordine cercherà di spaccarvi la faccia. Bella cosa, anche la polizia ce l'ha con voi! Inferocito come una iena l'Uomo Ragno decide di vendicarsi e di vendere cara la pelle, così si mette immediatamente sulle tracce di quel panzone di Kingpin. Eh, ma non è poi così facile, al telefono di Kingpin risponde la segreteria, e vi dice: "risponde la segreteria telefonica di casa Kingpin, attualmente non ci siamo, se volete potete lasciare un messaggio dopo il segnale acustico...". Maledizione quella orribile palla di lardo se l'è svignata, come fare ora? Ah, ma è semplice, si può sempre andare a trovare i suoi cari amichetti.

Ah, dimenticavo un piccolissimo particolare: il tipo di bomba usato è quello più sofisticato. Per disinnescarla sono necessarie delle chiavi, e quest'ultime sono state affidate dal Kingpin ai suddetti amichetti.

A questo punto il gioco è fatto, non riuscirete di certo a catturare il ciccione, accontentatevi comunque di disinnescare la bomba, è già abbastanza,questo almeno per riguadagnare il consenso dell'opinione pubblica!

Brutta vita quella del supereroe, vero?

Dave

MA COME E' BELLA ED AFFASCINANTE LA VITA DI UN INSETTO!

Dunque dunque, se qualcuno non dovesse ricordarsi le capacità di Spiderman alias l'Uomo Ragno, ecco una breve sintesi di tutti i suoi poteri: scordatevi innanzitutto di volare, di vedere attraverso i muri (ed anche attraverso i vestiti! Slurp e straslurp! NdD un po' affamato) o cose del genere, queste sono cose da Superman, voi potrete solamente (!!) arrampicarvi sui muri, lanciare ragnatele per colpire i nemici, per usarle come liane, come scudo o, ancora, per appendere la vostra fida macchina fotografica, e, meraviglia delle meraviglie, avvertire i pericoli prima che sia troppo tardi (Il famoso senso di ragno). Ma sarà poi vero che i ragni avvertano i pericoli? Mah, io ho seri dubbi in proposito (Carissimo Dave, non é che voglia sempre romperti le scatole nelle tue recensioni, però ti assicuro che i ragni hanno il senso del pericolo; l' ho studiato a scuola. NdG!)

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Andando avanti i fondali sono sempre più belli + Gli sprite sono disegnati molto bene	82
SONORO + Le colonne sonore sono un pò sempliciotte - Un MD poteva essere usato moooltо meglio per il sonoro!	76
GIOCABILITA' + L'Uomo Ragno ha sempre il suo fascino! + Il gioco ricalca molto realisticamente l'atmosfera dell'omonimo fumetto.	88
SEGA	91

GIOCATORI	1
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1
STAGES	8

Qual'è il divertimento più in voga nel futuro? Ma è naturale: correre a 448 km/h tentando di rompersi l'osso del collo su percorsi accidentati, pieni di insidie ed organismi biocibernetici che ce la mettono tutta per riuscire a farvi la pelle. Per assecondare questa sfrenata tendenza al rischio incondizionato è stato costruito un immenso parco dei divertimenti, che si snoda attraverso ben otto pianeti (provate ad immaginarvene uno più grande di così, se ci riuscite!), caratterizzati da differenti condizioni climatiche e morfologie paesaggistiche:per esempio vi ritroverete in mezzo a fiumi di lava ribollente o a sorvolare sconfinate distese d'acqua, e perfino immersi in lussureggianti vegetazioni tropicali, tentando di terminare il percorso interi (e possibilmente senza nausea allo stomaco). A vostra disposizione vi sono i mezzi più affidabili e sicuri che la tecnologia possa offrire: ben sei modelli diversi tra le migliori "caffettiere volanti" dell'intera galassia. Sono astronavi manovrabili, efficienti e tutte dotate del moderno sistema "anti-vigliaccheria", meglio chiamato acceleratore automatico incorporato (progettato per incoraggiare alla liberazione dal gran fardello della vita mediante suicidio).

Fortunatamente vi troverete provvisti di cannoni laser ad alta precisione (ed in alcuni modelli di pulse beams alla R-Type) e dell'indispensabile freno idraulico salvavita. A questo punto mi sa che avete proprio tutto ciò che si possa desiderare per un sano ed "innocente" divertimento, non vi resta che aggiungere audacemente l'ingrediente del vostro ineguagliabile coraggio personale, e partire alla volta della sfida più impegnativa della vostra carriera di piloti spaziali: Hyperzone!

L'azione di gioco è ripresa dall'esterno del vostro veivolo, in soggettiva tridimensionale , e si potrebbe definire un miscuglio di F-zero e Space Harrier, il tutto condito da sapienti musiche d'atmosfera che sanno gasare a dovere.

Prima di cominciare la partita potrete scegliere il modo di controllo della vostra astronave: normal o reverse (quest'ultimo tipico della cloche negli aerei). Inizierete dal primo livello dotati di un'astronave non molto potente (per la verità la più scarsa della lista!), caratterizzata dalla significativa forma di una palla deformata (si sa: non tutte le ciambelle riescono col buco), che sostituirete all'inizio del terzo livello con un modello più appropriato, più aereodinamico e dotato anche di cannone "ad accumulo di potenza" alla R-Type. Al principio di ogni stage successivo la vostra aereomobile verrà poi ulteriormente rimpiazzata (più o meno come le auto che cambia Agnelli) da un'altra più manovrabile e precisa nel fuoco laser. All'inizio della partita sarete provvisti di uno stock di tre astrona-

HIPERZ

vi che si incrementerà di una unità ogni 30.000 punti circa (quindi laser alla mano e dateci dentro, ragazzi!). Gareggerete lungo delle piste dotate di pericolosi campi elettromagnetici esterni di rinforzo, per cui se doveste "casualmente" sfiorare i bordi del circuito sareste sottoposti a scariche non indifferenti, con gran dispiacere vostro (non credo sia molto piacevole!) mezzo, la cui energia in tal caso diminuirebbe drasticamente. Eh sì, miei cari intrepidi piloti! Gli aereomezzi da corsa possiedono una limitata quantità di energia (gentilmente visualizzata sul pannello di controllo) e se, causa collisioni con ostacoli o fuoco nemico (vedrete che accoglienza!), o appunto eventuali fuoriuscite dalla pista, dovesse diminuire troppo, entrerà in funzione una spia d'allarme che contribuirà a rendervi ulteriormente nervosi e consapevoli della vostra probabile fine imminente (mediante disintegrazione totale, è logico!). Prima ho detto probabile fine proprio perché potreste essere così fortunati da incappare nel "race box" (l'unica gentilezza verso il malcapitato corridore presente nel circuito). Il "race box" è un tratto di pista (presente con una certa frequenza) passando sul quale l'astronave recupera una parte della propria fornitura energetica.

Per quanto riguarda ciò che vi aspetta nell'intraprendere questa folle gara, vi assicuro che incontrerete di tutto: da innocui bersagli fissi che aspettano solo di essere massacrati a colpi di laser, a cattivissime entità organiche (si va da mostruosi bruchi saltellanti a raccapriccianti spore viventi) che vi scaricheranno addosso una tale quantità di proiettili da farvi rimpiangere di non essere rimasti a casa a giocare col computer. Per non tacere dei tradizionali mostri di fine livello che sbaveranno nell'attesa di potersi confrontare con voi in scontri non proprio alla pari (mi sa che questo sia uno dei rischi del mestiere).

La grafica è coloratissima e scorre che è un piacere, secondo gli standard a cui ci aveva abituato F-zero; per contro si potrebbe dire che tende un po' troppo a stilizzare le forme, geometrizzandole eccessivamente (vedere a tal proposito il drago di fuoco che è poi una semplice fila di palline legate con un filo), ma è senza dubbio funzionale all'ambientazione chiaramente futuristica.

La giocabilità è immediata e trascinante, anche se alle volte possono determinarsi delle situazioni un po' frustranti , tipo cento alieni contro uno (cioè voi), per intenderci. La longevità del programma dipende molto dal vostro approccio a giochi alla Space Harrier: chi li trova confusionari e difficili avrà pane per i suoi denti con Hyperzone, al contrario chi è nato col seggiolino idraulico ed il joystick in mano sarà perfettamente a suo agio.

Nel complesso Hyperzone è un gioco perfetto per chi non vuole solo una gara di corsa o solo uno sparatutto, ma un po' di tutt'e due e direi proprio che....... Aspettate un attimo... Il mio telefono sta squillando sulla linea delle chiamate urgenti.. Vogliate scusarmi un secondo. Ehi, è il direttore delle corse che mi comunica l'accettazione della mia domanda di partecipazione alle gare di Hyperzone, ed il mio intervento è fissato proprio per oggi pomeriggio. Accidenti, proprio mentre stavo terminando la recensione!

Devo partire immediatamente: il primo pianeta su cui si terranno le corse è a più di cinquanta anni luce dalla terra!

Mi precipito fuori e prendo subito un aereocargo interplanetario.

Dopo un estenuante viaggio di qualche ora arrivo a destinazione. Dannazione, tra poco la gara avrà inizio e triliardi di spaziospettatori saranno attaccati ai monitor per guardarmi! Indosso in fretta la cosmotuta e salgo sulla mia astronave da corsa, pregando che la mia buona stella mi protegga come sempre.

3...2...1....0!... Eccomi partito a folle velocità. Sfreccio con maestria tra centinaia di ostacoli; l'adrenalina pompa a tutta forza. Ehi, chi mi sta sparando addosso?

Maledetti alieni, mi hanno beccato! L'energia diminuisce drasticamente, mi sto schiantando ai bordi della pista.... A i u t o o o o . . . .
Arrrrggggghhhhh........
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa.

SUPER FAMICOM	
GRAFICA + Veloce e colorata	83
SONORO + Assolutamente stupendo	95
GIOCABILITA' + Immediata e comprensibile - Qualche volta un po' frustrante	82
HALKEN	85

GIOCATORI	1
LIVELLI	DIVERSI CIRCUITI E SCUDERIE
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

F1 CIRCUS

Le gomme sono a posto, la tuta la ho indossata e l'atmosfera ai box è ottimale; ma che cavolo ci fa una rondine nel mio casco? (Se ce l'hai in testa la rondine si perde nel nulla. NdAlex).

Un paio di anni fa, uscì in sala giochi il primo gioco dedicato al grande mondo della formula uno che utilizzava una tecnica 3D per visualizzare l'azione. Il gioco in questione si chiama CONTINENTAL CIRCUS e, sebbene l'azione e l'impostazione dei due giochi sia completamente diversa, hanno qualcosa in comune: l'errore ortografico causato dall'utilizzo della parola "circus" al posto della corretta "circuits".

Piccolezze a parte penso proprio che abbiate di fronte la recensione del più bel gioco "corsaiolo" di tutti i tempi. La mole di lavoro che il prodotto finito è costato ai programmatori è, a dir poco, evidente. Tutti gli aspetti del gioco sono curatissimi, e qualunque problema un pilota possa trovarsi davanti lavorando in un team di F1 sono stati riprodotti. Ma procediamo con ordine. In apertura il gioco vi mette davanti alla possibilità di: cominciare un campionato del mondo da capo, correre su una pista qualsiasi di quelle previste per le prove del campionato mondiale con l'auto che preferite (tranne McLaren e Ferrari; quelle dovete guadagnarvele), fare un po' di scuola guida o inserire una password per continuare dalla posizione raggiunta in precedenza.

L'opzione di "scuola guida" vi permette di scegliere il vostro team da una rosa di scuderie più ampia (sei scuderie invece delle tre che mette a disposizione l'opzione per iniziare un campionato mondiale direttamente). Le altre scelte non necessitano di particolari spiegazioni.

Una volta entrati (in un modo o in altro) nel campionato, eccovi alle prese con i problemi che ogni giorno i piloti si trovano ad affrontare. Il un menu intitolato "settings" permette di regolare l'assetto della propria auto grazie ad una serie di regolazioni. E' possibile scegliere che tipo di gomme montare (b, c o da qualifica), che tipo di rapporto utilizzare (più o meno lungo), la durezza delle sospensioni, la potenza dei freni, la risposta del volante, che tipo di cambio montare (automatico o manuale), come gestire le entrate ai box ed altro ancora. Il bello è che ogni minima modifica all'assetto della macchina si riflette effettivamente sui tempi in pi-

sta. Il montare sospensioni dure si può dimostrare un scelta tanto azzeccata a Phoenix quanto disastrosa a San Marino o Monza. Inoltre la cura dedicata alla fase arcade del gioco è veramente impressionante. La vostra auto è continuamente sotto il controllo di un computer di bordo che vi informa sulle condizioni dei vari "sistemi": sospensioni, gomme, alettoni (musetto) e motore. Si corre su due tipi di circuito (cittadino e "normale") e si possono utilizzare quasi tutte le tecniche di guida pericolosa (dall'uscire dalle curve in leggera derapata alla metà frenata all'ultimo momento per evitare di schiantarsi contro il guard-rail) e con condizioni di

'91

tempo variabili (dimenticavo di dire che le gomme citate in precedenza esistono anche in versione da pioggia). Gli avversari si comportano in maniera molto intelligente, facendo sfoggio di uno stile di guida pulito e che tiene conto di ciò che accade intorno alla propria monoposto. I tocchi di classe non si contano. Vedere la propria vettura andare in testacoda per una curva sbagliata e poi vederla rimettersi in carreggiata con una sbandata controllata manda veramente in visibilio; mentre il modo di pausa che mostra il nome dei piloti a bordo delle vetture sullo schermo rappresenta il nonplusultra della "libidine" (chi si accontenta... NdALEX). Anche dal punto di vista della realizzazione grafica e tecnica il gioco è realmente impeccabile. L'azione è vista dall'alto con una prospettiva a volo d'uccello (rondine?) e lo scrolling è fluido e velocissimo. Graficamente si presenta benissimo; le monoposto sono molto ben disegnate e riproducono molto bene le auto vere. L'animazione è formidabile e ... datemi una mano a cercare altri aggettivi perché non ne trovo di adatti a descrivere scrivere una simile meraviglia. Non vi parlo dei box che sono completi e curati come tutto il resto (figuratevi che il cambio di gomme dura intorno agli otto secondi come nella realtà) e neanche della immensa gamma di schermate grafiche che commentano ogni avvenimento della vostra carriera. Giusto a titolo di cronaca, vi dico anche che in realtà il gioco non consiste nel portare a termine un singolo campionato del mondo, ma che dovete condurre tutta la carriera della durata di otto anni del pilota in modo da farlo diventare una leggenda. Non so se chi abbia sviluppato questo programma abbia stipulato un patto con il diavolo per riuscire a tirar fuori tutto questo da un PC Engine; ma se lo perdete, perdete un pezzo storico, una pietra miliare dei videogame.

Giancarlo Calzetta

PC ENGINE

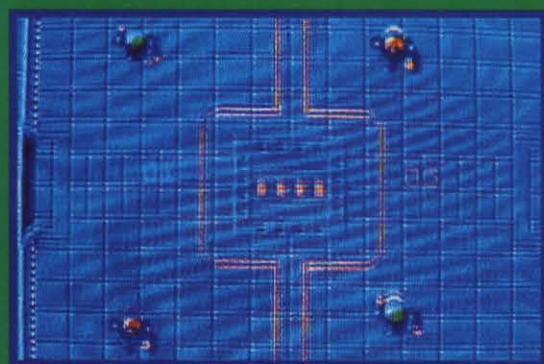
GRAFICA + Curatissima dappertutto, ben animata + E'estremamente varia e precisa	**98**
SONORO + Ci sono tantissimi jingle disseminati per il programma + E sono tutti belli!	**90**
GIOCABILITA' + Un minimo di pratica per prendere il controllo della vettura + Non riuscirete più a staccarvene	**98**
NICHIBUTSU	**98**

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI DIFFICOLTA'	1

Speedball... Speedball? Non ne sono proprio sicuro, ma mi sembra di averlo già sentito da qualche parte, forse mi sbaglio...

SPEEDBALL

Ebbene sì! Dopo aver fatto impazzire milioni di videogiocatori di tutto il mondo sia sul Commodore 64 sia sull'Amiga, dopo essere recentemente ritonato in campo con il suo eccellente seguito che si sta imponendo come uno dei giochi sportivo-futuristico più frenetici mai realizzati (aggiungo, per la gioia di molti, che la già attesissima versione Megadrive dovrebbe essere presto pronta), dopo le innumerevoli recensioni elogiativo-gratificanti comparse su tutte le riviste (qualora non ne foste al corrente siete pregati di consultare prontamente TGM e/o ZAPP!, qualora ne siate invece al corrente siete sempre invitati a consultarle ugualmente...), è finalmente arrivato il turno anche per tutti gli utenti del MS di fare la vostra grintosa apparizione all'interno di una ribollente arena d'acciaio dove ogni colpo vi sarà permesso, pur d'infilare quella fatidica boccia metallica all'interno della porta avversaria...

Visto il successo ottenuto dal gioco in ogni versione fino ad oggi disponibile sarebbe stato semplicemente assurdo modificare quello schema ormai consolidato che tanta

fortuna ha portato agli ormai leggendari Bitmap Brothers; e infatti, a scanso di equivoci (perché complicarsi la vita? Bella domanda, comunque qui non c'entra...), la conversione risulta di una fedeltà praticamente irreprensibile (già che siamo in argomento: sapete di quella della coppietta che va in viaggio di nozze in Kenya... e dopo nove mesi nasce un bebè nero!). Non ditemi quindi che devo spiegarvi ancora una volta di cosa si tratta? Devo? Ma siete proprio sicuri, e va bene, l'avete voluto voi! Sostanzialmente si tratta di una variante futuristica del calcio odierno, per certi aspetti decisamente più violento e per altri molto meno folcloristico, il motivo principale e da attribuire alla man-

canza assoluta di qualsiasi arbitro, i giocatori sono così liberi di fare tutto quello che vogliono (tranne che cantare le canzoni di Toto Cutugno a squarciagola), viene però da chiedersi che gusto ci sia a procurare una frattura scomposta all'alluce del piede sinistro del vostro avversario senza il pericolo di essere ammoniti o addirittura espulsi, con tanto di imprecazioni assordanti dagli spalti e lancio di candelotti esplosivi? L'unica regola valida è quindi quella di segnare un gol nella porta avversaria, come fare questo e, soprattutto, come non farlo fare all'altra squadra sarà questione della vostra abilità con il joystick (anzi joypad! Pardon, lapsus freudiano...), per il resto vi posso dire che ai due lati del campo di gioco ci sono altrettanti trasportatori (la pallina entra da una parte e esce dall'altra, un po' come alcune lezioni di latino...), sparsi qua e là si trovano dei "bouncer" tipo flipper, mentre di tanto in tanto compaiono anche dei gettoni da raccogliere, questi sortiscono effetti immediati (congelamento della squadra avversaria, riduzione della sua velocità, miglioramento della stamina (=energia) dei vostri giocatori, impossibilità di essere attaccati...) che in alcuni casi cessano però dopo pochi secondi. Ci sono poi anche dei crediti, anch'essi ugualmente da raccattare, che serviranno invece al termine della partita quando potrete accedere al negozio dove acquistare un sacco di bonus per agevolarvi nello scontro successivo. Adesso che ci penso mi ero dimenticato di dirvi che è possibile giocare contro un vostro amico oppure contro il computer affrontando un proibitivo torneone ad eliminazione diretta... A questo punto credo che la recensione possa considerarsi virtualmente conclusa, aspettate un atti-

mo però che chiedo... Alex... Quante pagine devo fare per Speedball? Una? (Certo, questa non è mica TGM! NdALEX). Ok,la recensione è finita, Ciao! Max

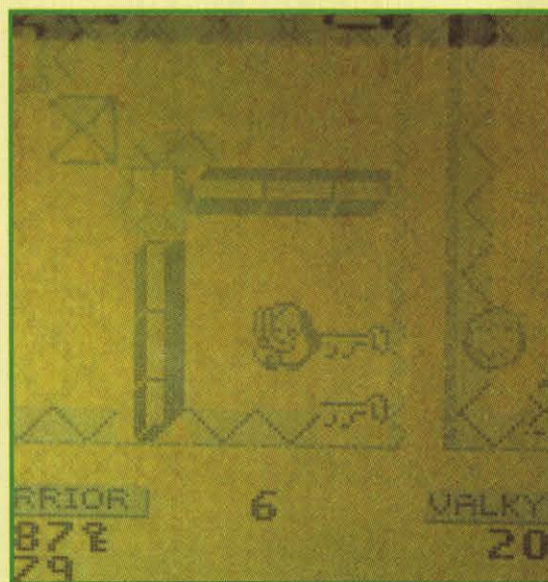
MASTER SYSTEM

GRAFICA + Molto colorata e abbastanza definita - Azione non troppo veloce e a volte confusa	**80**
SONORO + Fedele conversione della misichetta originale - Sporadici effetti sonori durante la partita	**75**
GIOCABILITA' + Il gioco rimane decisamente divertente... - ... anche se meno coinvolgente di altre versioni	**74**
IMAGEWORKS	**76**

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	500
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Siete un guerriero, una valchiria, un elfo o un mago? Scopritelo con Gauntlet II!

GAUNTLET II

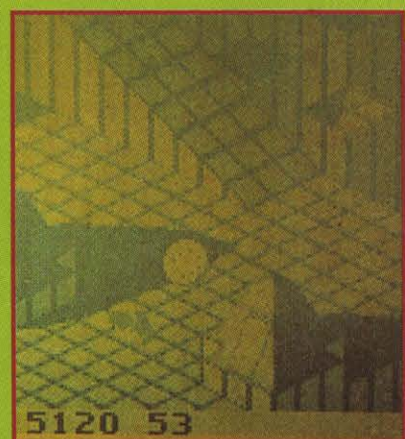
Gauntlet II è il seguito di un famosissimo coin-op che di particolarissimo aveva una console con ben quattro joystick colorati. Il vostro compito non è quello di arrivare a qualcosa o a qualcuno, ma bensì quello di sopravvivere il più a lungo possibile dentro il labirinto del cattivone che vi ha imprigionato.
Potete scegliere fra quattro personaggi diversi: un guerriero, una valchiria, un elfo e un mago. Ognuno di questi personaggi ha delle capacità particolari e utilizza una sua arma propria. Il guerriero, per esempio, usa un'ascia con la quale è forte e anche nel combattimento corpo a corpo se la cava bene: il problema è nell'utilizzo delle pozioni magiche, che non sa molto ben gestire. Il mago, al contrario, è meno forte nel combattimento corpo a corpo, ma bravissimo con le pozioni.
Se giocate in due vi ritroverete insieme (con due personaggi diversi) nei sotterranei e dovrete dividervi le cose che trovate, come ad esempio il cibo, unica fonte di energia per la vostra sopravvivenza, energia che calerà ogni volta che venite colpiti da un mostro nemico e mano a mano che passa il tempo.
Per sopravvivere però avrete a disposizioni amuleti magici, pozioni, scudi protettivi e cosce di pollo che vi serviranno a resistere il più a lungo possibile.
Per sbarazzarvi dei nemici dovrete sparare contro di loro la vostra arma oppure andargli addosso (ma in questo caso perderete energia) e, molto importante, dovrete distruggere le case dalle quali escono, così eviterete che continuino a riprodursi. Per passare da un livello all'altro troverete dei buchi con scritto l'uscita in cui andrete a finire, e per aprire le porte serviranno delle chiavi che troverete lungo il percorso.
Insomma, molto da dire su questo gioco non c'è, se non il fatto che la versione Game Boy è fedelissima a quelle già apparse su altre console e computer e che Gauntlet è decisamente più divertente in due che da soli.
Una cosa incredibile c'è, però: la voce digitalizzata che ogni tanto sentirete uscire dal vostro altoparlantino. Usate le cuffie, è meglio!

Stefano Gallarini

GAME BOY	
GRAFICA + Sprite ben fatti - Fondali monotoni	83
SONORO + Effetti carini + Voci digitalizzate/	90
GIOCABILITA' + Immediatamente giocabile - Monotono dopo un pò	77
MINDSCAPE	81

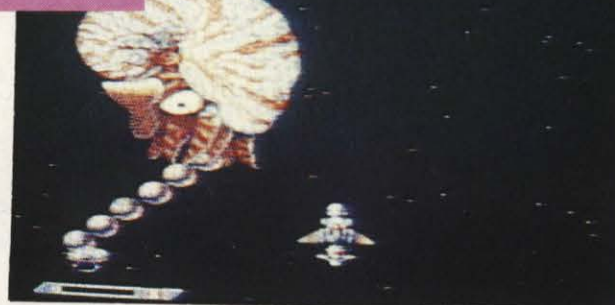
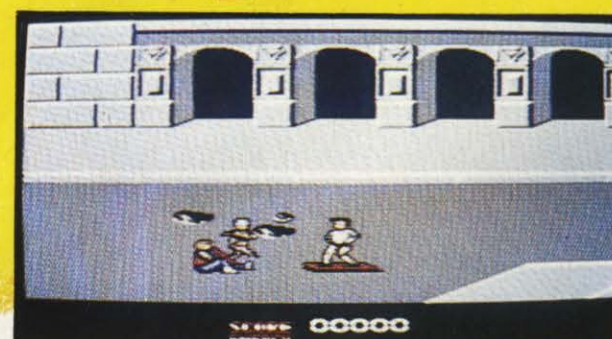
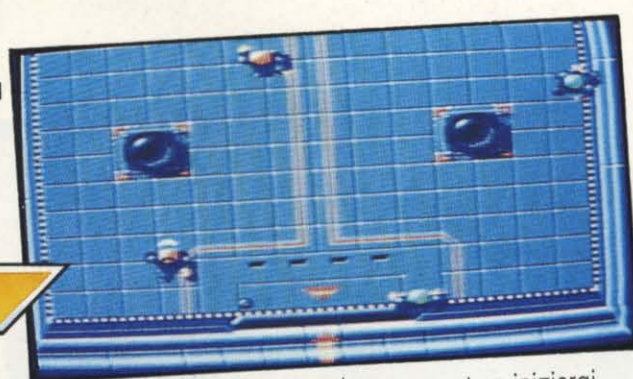
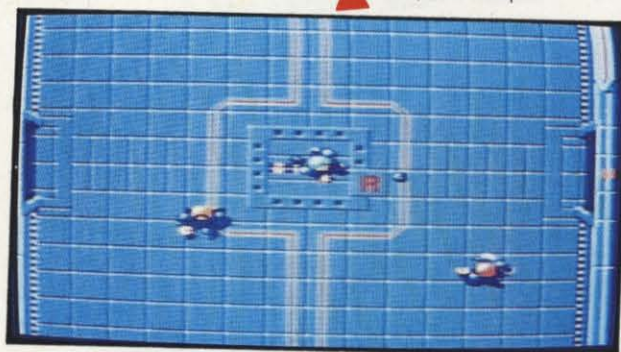
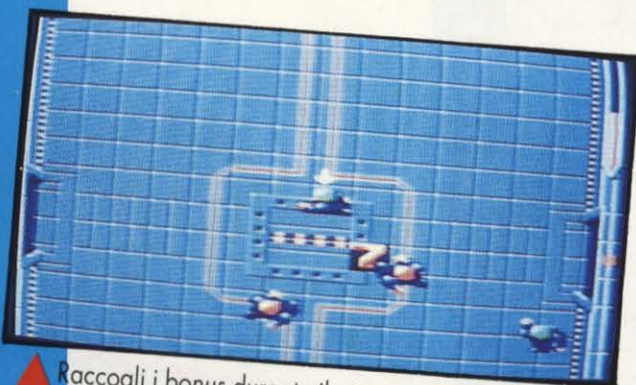
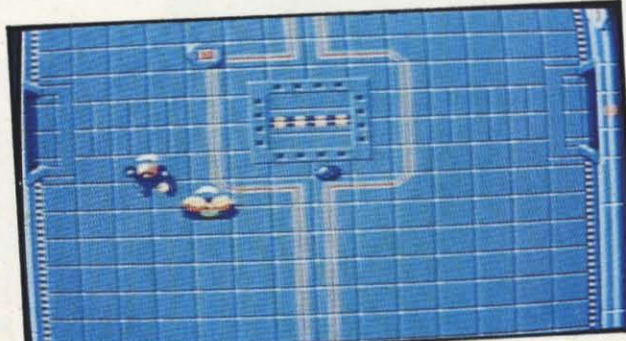
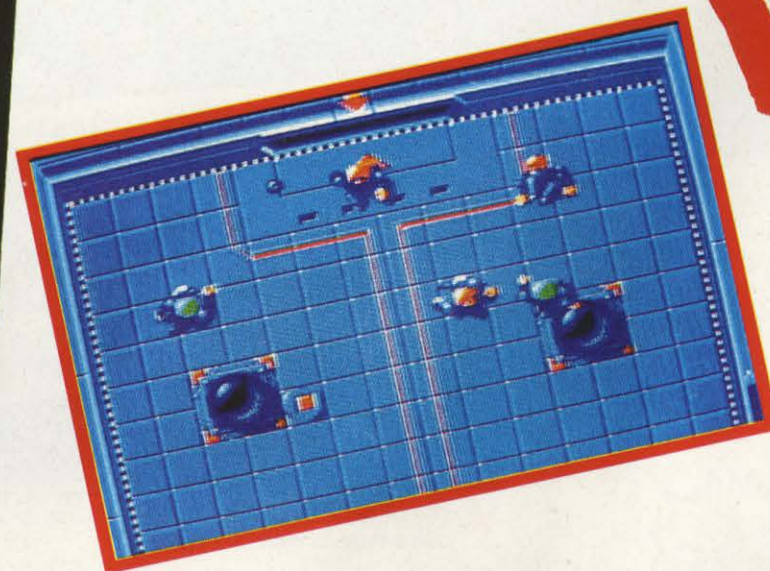
GIOCATORI	1-2
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Uno dei coin-op più acclamati della storia dei videogiochi approda anche sul Game Boy. Diventerete matti?

MARBLE MADNESS

Lo ricordate Marble Madness? Forse no. Io avevo una cosa come 17 anni, e quindi sono passati da allora dieci anni. Marble Madness fece la sua apparizione su una console strana perché al posto del joystick c'era una... pallina! Sì, si trattava del primo gioco gestito da un Trackball. Sulla console c'erano due trackball e due grandi casse acustiche per ascoltare i suoni magici e strani che accompagnavano ogni livello. Lo scopo? Quello di terminare uno strano labirinto fatto di pedane portando la propria pallina sulla scritta GOAL entro un termine prestabilito di tempo.
Ovviamente le pedane erano inclinate, mobili e ricche di trabocchetti, così non era proprio facile fare in modo che la propria pallina non cadesse dal suo percorso.
Il gioco era accompagnato da una bella grafica tridimensionale, e il concetto era decisamente nuovo.
Oggi sul vostro Game Boy potrete rivivere il magico mondo di Marble Madness in tutta la sua integrità. I 5 livelli sono realizzati in modo pressoché identico e anche le musichette che li accompagnano sono fedelissime all'originale.
Purtroppo non avete il trackball e la gestione del movimento della sfera risulta un po' complessa.
Comunque sia Marble Madness si può giocare in due, uno contro l'altro, e questo rende le cose molto più divertenti.
Io sono un fanatico di questo gioco ed è stato il primo che ho acquistato per Amiga. La versione per il Game Boy non mi ha assolutamente deluso, ma purtroppo devo riconoscere che la gestione della sfera è davvero difficile.

E' comunque divertente e irritante vedere la propria pallina precipitare da una colonna all'altra e sfracellarsi a terra, pronta a essere raccolta da uno scopino magico; come è divertente vederla un po' stordita perché caduta da un'altezza ragionevole. In Marble Madness la lotta è solo contro il tempo, potrete infatti "morire" un sacco di volte, ma ogni volta che perdete una vita sprecherete secondi molto preziosi. Se poi riuscirete a terminare un livello avanzando del tempo, questo verrà sommato a quello del livello successivo.
Un bel gioco, forse troppo breve, e penalizzato dalla gestione un po' difficile della pallina.

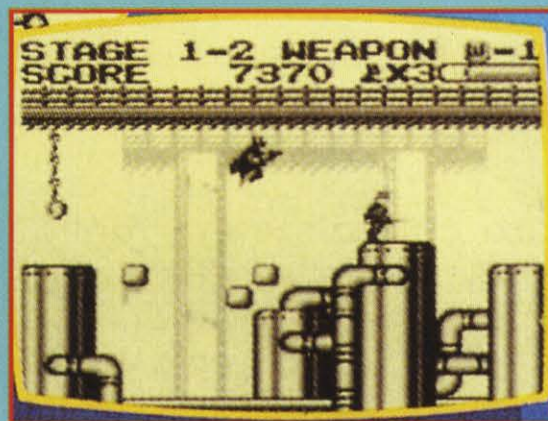
GAME BOY	
GRAFICA + Fondali bellissimi + Animazione ottima	93
SONORO + Musiche uguali all'originale + Effetti carini	91
GIOCABILITA' - Difficile gestire la pallina - Pochi livelli	73
MINDSCAPE	79

XENON 2 MEGABLAST ™
image WORKS ™
Ecco il miglior "Spara e fuggi" per Master System! Xenon 2! Quattro livelli di qualità coin-op e azione arcade. Se il ritmo è troppo veloce fermati da Crispin's. Puoi acquistare fantastiche armi per riservare ai malvagi alieni la lezione che si meritano!
Avrai bisogno di qualsiasi cosa che trovi per superare i prossimi livelli.
"Non nascondetevi! Uscite e combattete alieni!"
"Bene alieni! Ora provate a starmi alle costole!"
Ecco un elemento utile dell'equipaggiamento. Credo che lo prenderò.
"Nello spazio non c'è nessuno che possa sentirti. Vieni avanti!"
Anche se imboccherai la strada sbagliata potrai tornare indietro.
HINT HINT
BACK TO THE FUTURE PART II ™
Se le simulazioni sportive non ti esaltano, se preferisci il divertimento sottoforma di arcade/adventure, allora questo è il gioco che fa per te. Ispirato al secondo film della serie interpretata da Michael J. Fox, il gioco ti cala nei panni del protagonista, l'intrepido Marty McFly.
Apri questa porta prima che il mondo vada a pezzi.
Afferra i bonus, ti saranno d'aiuto.
Cerca di evitare i membri della banda di Griff e di non cadere dal tuo skateboard.
LOOK TO THE FACE FOR A SEGA ACE
SEGA®

THE FACE CLUB
Iscriviti al "The Face Club", l'esclusivo club Image Works Sega.
Ogni 3 mesi riceverai un coloratissimo notiziario, dritte, suggerimenti e altro ancora.
Compila questo tagliando e invia,intestato a Mirrorsoft, un vaglia internazionale ordinario, dell'importo di Lit. 17.000=, al seguente indirizzo:
The Face Club, Image Works,
Irwin House, 118 Southwark Street, London. SE1 0SW.
Nome e Cognome: .... Età ....
Indirizzo: ....
Possiedi un Sega Master System: ❑ SI ❑ NO
IMAGE WORKS
SEGA®
SPEEDBALL™
Indossa i tuoi guantoni migliori, è giunta l'ora! Se calpestare fiori è il tuo passatempo preferito, cimentarti in questa simulazione sportiva del futuro non potrà che conquistarti. Due squadre di sei giocatori ciascuna si contendono una palla d'acciaio in un'arena. La squadra che alla fine avrà segnato il maggior numero di goals (e non importa con quali mezzi) sarà proclamata vincitrice.
Ancora qualche goal come questo e inizierai a ridere.
"Cosa ne pensi del Duro con gli occhiali da sole?"
I bonus sono preziosi, raccogline una grande quantità.
Lancia la palla e spera che sia un tuo compagno ad intercettarla.
Raccogli i bonus durante il gioco e rivendili alla fine della partita.
Accumula il maggior numero possibile di bonus per aumentare la tua potenza.
"Prendi la palla, svelto! Prendi la palla!!!"
LOOK TO THE FACE FOR A SEGA ACE
IMAGE WORKS™
SEGA®

GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....
SEGA™
Master System™
SPEEDBALL™
ARCADE
SEGA
SPEEDBALL
LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD.
FOR PLAY ON THE SEGA MASTER SYSTEM
The BITMAP BROTHERS
iMAGE WORKS
L'avvincente sfida di pallamano futuristica.
Schiva marcature micidiali e annienta sul
campo gli agguerriti avversari.
TOYS
LEADER
CADARIO
© 1990 MIRRORSOFT LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
SEGA IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES LTD. LICENSED BY SEGA
ENTERPRISES LTD. FOR PLAY ON THE SEGA MASTER SYSTEM.
LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

BATMAN

GIOCATORI	1
LIVELLI	12
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

A diversi anni di distanza dall'uscita del film diretto da Tim Burton, l'uomo-pipistrello riappare sul Game Boy. Sarà vendetta?

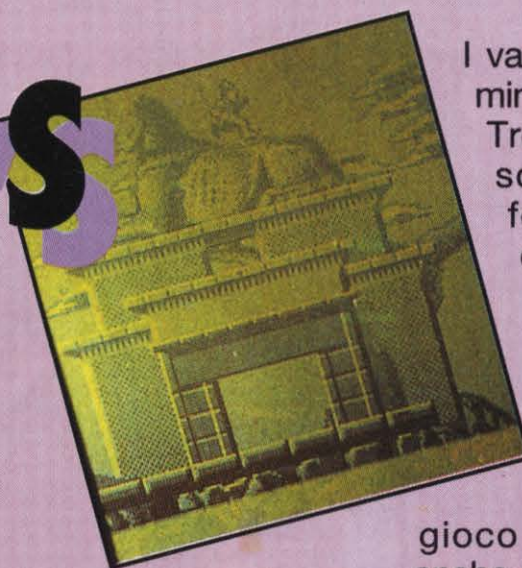
Molto bene, la storia la conoscete tutti. Batman corre per la città di Gotham per riuscire a penetrare nell'Axis Chemical Factory dove troverà un personaggio che precipitando nell'acido si trasformerà in Joker.
Al museo si incontreranno e si spareranno, ma nessuno dei due riuscirà ad avere la meglio sull'altro (solo che Vicki Vale, la cronista amata da Batman, verrà rapita). Così, durante i festeggiamenti dei 200 anni di Gotham City, il Joker sparge sulla città del gas nervino per uccidere tutta la popolazione: ma qui rientra in gioco Batman, e sarà vendetta finale.
Insomma, ecco in quattro e quattr'otto il riassunto di quella che dovrebbe essere una storia da voi conosciutissima e che riappare felicemente sul vostro Game Boy. In sostanza questo è un platform game con uno sprite un po' piccolino ma bene animato. Il vostro compito è quello di superare dodici livelli

raggruppati in quattro aree. La prima è composta da quattro livelli: Gotham City, due livelli nello stabilimento chimico Axis e poi il combattimento col Joker.
La seconda area è composta invece da tre livelli: Gotham City e due volte il Museo Flugelheim.
La terza area è diversa dalle altre perché si tratta di un combattimento aereo sulle strade di Gotham City, è composta da due livelli e voi vi trovate a bordo del Batwing.
L'ultima area, infine, è composta da tre livelli: due nella cattedrale di Gotham City e l'ultimo col combattimento decisivo contro il Joker.
Percorrendo le vie della città e i piani degli edifici, dovrete cercare di rompere dei pezzetti di muro che nascondono dei bonus speciali: armi supplementari, energia, vite extra, punti. Insomma, questo Batman è decisamente un platform game a tutti gli effetti: molto giocabile, fluidissimo, veloce, divertente. Inoltre prima di ogni area c'è una sequenza animata che racconta la storia del film e, fra gli altri pregi di questo gioco, la colonna sonora è la migliore che io abbia mai sentito sul Game Boy.
Il film forse non è stato un granché (scenografia a parte), ma questo gioco lo batte

GAME BOY	
GRAFICA - Sprite troppo piccoli + Animazione curata	87
SONORO + Ottimi effetti + La miglior musica per Game Boy	95
GIOCABILITA' + Veloce e fluido + Difficoltà ben calibrata	98
SUNSOFT	93

89

DRAGON'S LAIR THE

GIOCATORI	1
LIVELLI	11
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

Che cosa c'è sul Game Boy, il laser game? Ma no! Questo gioco è ispirato al personaggio del laser game...ma è tutta un'altra cosa!

Allora, siamo alle solite: Dirk The Daring ha perduto Daphne perché rapita da Mordroc che però è riuscito anche a togliere la vita al Good Knight che dorme beato finché qualcuno (uno a caso, vero?) non riuscirà a portargli le 194 pietre della vita.
Sembra una storia semplice, ma probabilmente le 194 pietre vi hanno fatto rizzare le orecchie. Questo gioco infatti per essere risolto non solo vi obbliga a terminare (senza un limite di tempo, fortunatamente) gli undici livelli senza sprecare tutte le 9 (!) vite a disposizione, ma anche a scovare tutte le 194 pietre, e non sarà facile!
Una volta che i pezzi saranno raccolti e raggiungerete il cavaliere buono (Good Knight) salverete la bella Daphne e vivrete felici e contenti fino alla prossima avventura, ma se arrivate alla fine senza le 194 pietre, dovrete tornare indietro e rimettervi a cercare da capo.
Giocare a questo Dragon's Lair è semplicissimo, il vostro compito infatti è semplicemente quello di correre a destra e a sinistra e saltare quando necessario. Come vuole poi la tradizione di Don Bluth (il creatore di Dirk), vi troverete difronte a tranelli incredibili studiati per impedirvi di arrivare alla fine: pensate che avete a disposizione ben 9 vite e che nelle prime partite le perderete tutte senza raggiungere la fine del primo livello!
I vari livelli sono: la foresta, la miniera dei Troll, il villaggio dei Troll, la valle della Sfinge, i sotterranei, le prigioni, la foresta pietrificata, il cimitero, la cripta, il lago della morte e le montagne dei diavolo: tutti luoghi ameni e dall'aspetto rassicurante!
Insomma, che dirvi sul gioco? Fondali bellissimi, gioco fluido e veloce (ma c'è anche la possibilità di giocarlo più lentamente), semplice nella gestione ma complesso per la vastità di tranelli e luoghi. Un bel gioco legato a un nome di successo, ma probabilmente troppo stressante.

Stefano Gallarini

GAME BOY	
GRAFICA + Fondali curatissimi + Sprite ben animato	97
SONORO - Pochi effetti sonori + Musichette varie	78
GIOCABILITA' + Scrolling fluido - Troppo ripetitivo	84
IMAGESOFT	89

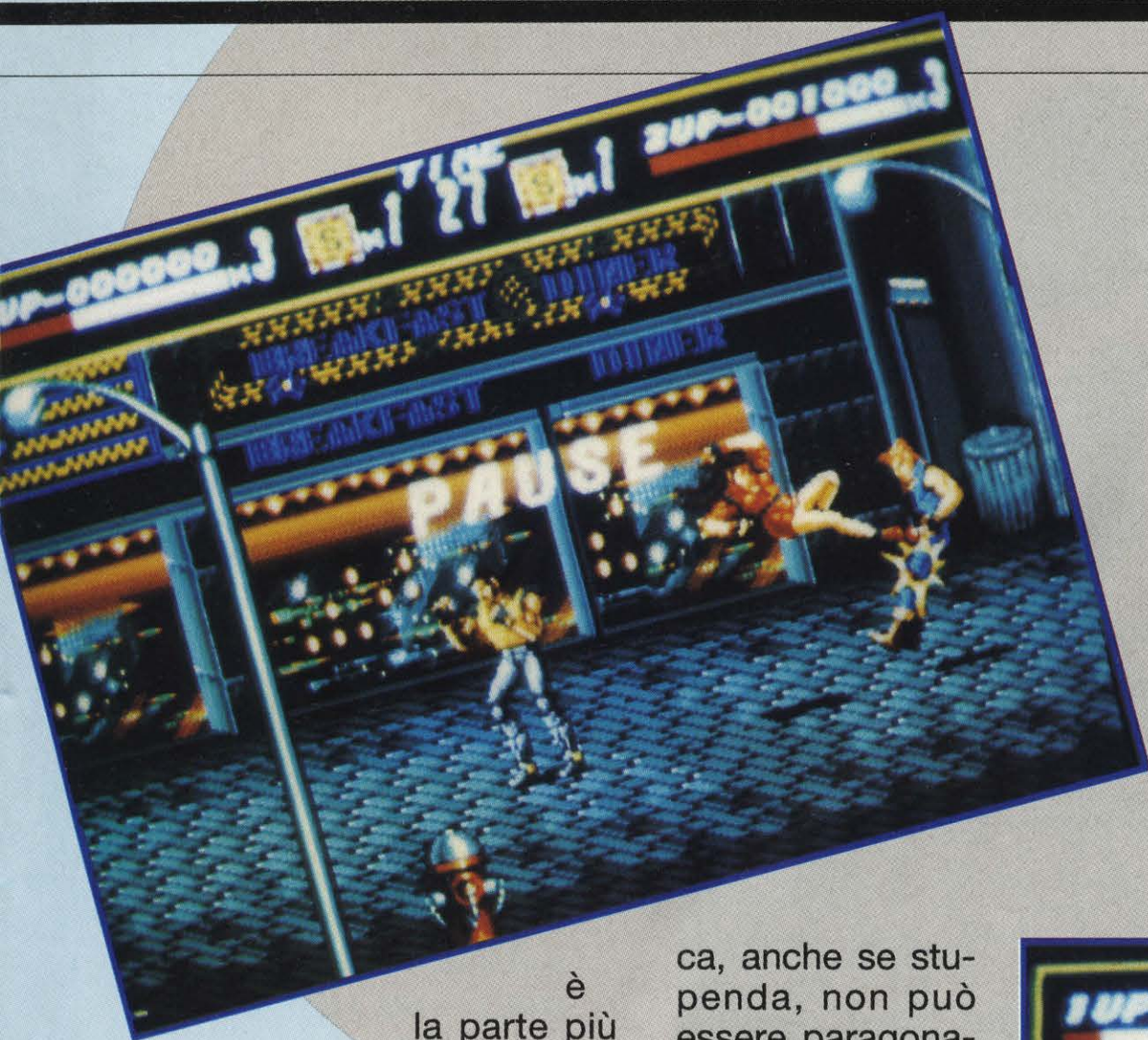
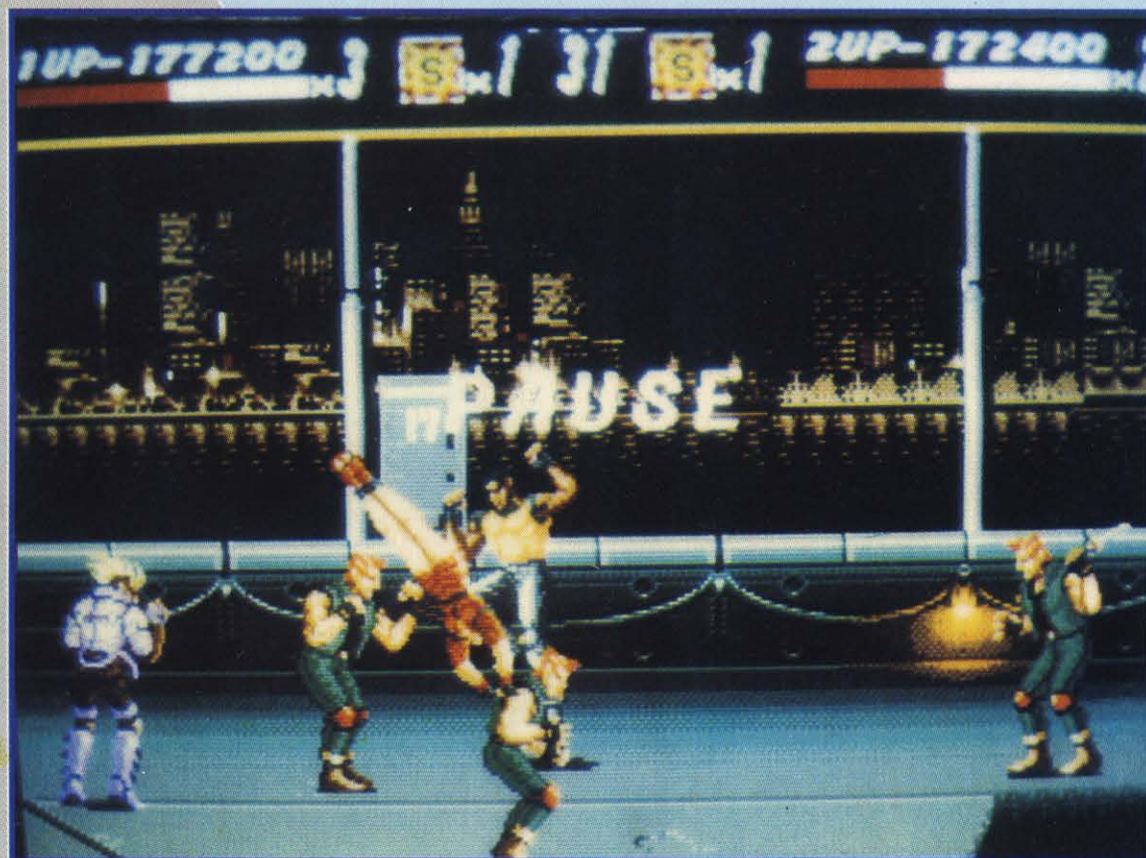
94

GIOCATORI	2
LIVELLI	8
LIVELLI DIFFICOLTA'	4

Signore e signori ci risiamo. Il boss/capo del servizio segreto nemico/terrorista sudafricano/o chi volete voi (dalle istruzioni, scritte dettagliatissimamente in giapponese, non ci ho capito niente, NdD) ha rapito la vostra più amata professoressa, per aver bocciato suo figlio agli esami di riparazione. Dopo essersi messo in contatto con una radio locale ha fatto leggere le sue richieste: 100 giustificazioni firmate dal preside senza data, per bigiare ogni qualvolta si voglia, il testo di tutti i compiti in classe di latino e matematica dell'anno prossimo e l'immunità diplomatica per evitare sospensioni e note sul registro.

Sinceramente io non muoverei un dito per nessun professore, ma visto che voi siete molto, mooolto più buoni di me (come il tenerone, tanto per intenderci), avete deciso di andare a salvare la sfortunata professoressa. Il gioco inizia dalla sede del vostro liceo, da dove, in seguito, dovrete muovervi e attraversare tutta la città, fino a raggiungere il covo dove è prigioniera quest'ultima. Ce la farete? Non ce la farete? E chi lo sa? La professoressa, una volta salvata, si mostrerà riconoscente nei vostri confronti aiutandovi nelle interrogazioni e nei compiti in classe, nonché nei consigli di classe? Lo scopriremo nella prossima puntata!

STREETS OF RAGE

Nella vostra missione potrete mettervi nei panni di tre personaggi diversi: c'è Adam, temibile per il suo pugno d'acciaio, il suo amico Axel, conosciuto in tutto il quartiere per le sue ginocchiate alla faccia e, udite udite, l'affascinante Blaze, una donzella che preferisce menare le mani piuttosto di lucidarsi le unghie.
La prima cosa che noterete durante il gioco oltre all'ottima grafica e allo stupendo sonoro è il gran numero di mosse disponibili: potrete fare calci volanti e tirare cartoni alla Final Fight, o se preferite afferrare gli avversari per i capelli e ribaltarli, come avveniva in Double Dragon. In più potrete eseguire anche, e non mi sembra di averlo visto in altri Rullakartoni, mosse combinate tra i due giocatori (questa, secondo me,

è la parte più spettacolare e divertente del gioco).
In parole povere SOR è un insieme di Final Fight, Double Dragon ed affini unito ad una buona dose di innovazione.
La grafica ed il sonoro, stupendi, hanno molte similitudini con Super Shinobi (secondo me è stato scritto dallo stesso gruppo di programmatori) (infatti è cosi, 'gnorante! NdG) e non possono far altro che aggiungersi all'incredibile giocabilità ed all'elevato numero di mosse rendendo SOF davvero irresistibile.
A questo punto mi sembra inevitabile il confronto con il Rullakartoni che ha avuto più successo in questi ultimi tempi, ovvero Final Fight. La grafica, anche se stupenda, non può essere paragonata al capolavoro della Capcom, che vanta sprite più alti di mezzo schermo, il sonoro, invece, è nettamente superiore, così come la giocabilità.
Credo proprio che la SEGA abbia lanciato questo gioco proprio per contrastare l'ottima conversione per il Super Famicom di Final Fight, ma ci è riuscita o no? Beh, è difficile dirlo con certezza: io, personalmente, preferisco SOR, perché ha più mosse ed è più giocabile, ma questa è solo la mia opinione.

Nota di Gabriele: Non sei l'unico a preferire Street of Rage a Final Fight; Io non ho mai sopportato i picchiaduro, e se questo mi è piaciuto vuol dire che qualcosa più degli altri ce l'ha!
Resta comunque il fatto che, se possedete il Mega Drive, non POTETE ASSOLUTAMENTE lasciarvi scappare questo titolo. UURRAAAH!!!

P.S. Il premio "speciale bontà estate '91" verrà conferito al mio amico Andrea Negri, per avermi prestato il suo MD quando il mio era guasto, ed ai fratelli Stevanin che mi hanno riparato il monitor a tempo record. Questi individui saranno omaggiati di 50 cartucce del Megadrive, un Super Famicom con tutti i giochi ed un PC Engine 2! Complimenti e continuate così!

DAve (il Figo) (Si! Sogna pure. NdAlex)

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Gli sprite sono definiti ed animati superbamente + I fondali ricchi di dettagli fanno atmosfera	94
SONORO + Colonne sonore degne di essere registrate su un CD + La parte sonora è stata fatta dal "Team Shinobi"; fate un pò voi...	95
GIOCABILITA' + Livelli di difficoltà ben calibrati + Molto divertenti le mosse accoppiate	93
SEGA	94

WONDER BOY'S SAGA

WONDER BOY 1

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI 10 AREE PER 4 ROUND	
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Sono certo che molti di voi staranno storcendo il naso in questo momento, so che si tratta di un gioco vecchio, ma non è stato mai recensito, e dato che secondo me W.B è uno di quei titoli che classifico come " vecchi ma buoni! " ho pensato di ridargli una spolveratina.

Ci troviamo nell'era primitiva, tu sei Tom Tom, il ragazzo prodigio; assieme a Tanya (la sua ragazza), vivete molto felici ai margini di una foresta. Un brutto giorno Tanya viene rapita da uno stregone dai mille volti perché vuole sacrificarla al Vulcano.

Ovviamente dovrai salvarla da una tremenda fine, e per fare ciò è necessario attraversare moltissime zone che nascondono ogni sorta di pericolo.

Come arma Tom Tom ha un'accetta, e ogni tanto potrà contare sul suo angelo custode; inoltre, per velocizzare il cammino, potrai usare uno skateboard: tutto questo nascosto in uova sparse per i sentieri.

Alla fine dei quattro round di ogni stage entrerai in un castello dove affronterai lo stregone (ogni livello avrà un volto diverso).

Vi devo avvisare ancora di una cosa: se non raccoglierete tutte le donnine (visibili e nascoste) non potrete accedere all'area 10. Ehm!!

W.B su Master System è una versione molto migliorata rispetto al coin-op, infatti ci sono ben 14 scenari diversi contro i 4 o 5 della versione originale.

MASTER SYSTEM	
GRAFICA + Personaggi e fondali molto dettagliati - Il solito sfarfallio degli sprite	90
SONORO + Belle musichette - A lungo andare un po' noiose	78
GIOCABILITA' + Molto veloce e frenetica l'azione + E' divertente	84
SEGA	92

WONDER BOY 2

...IN MOSTER LAND

93

GIOCATORI	1
LIVELLI	12
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Undici anni sono passati da quando Tom Tom salvò Tanya dalle grinfie dello stregone, e la pace regna ormai incontrastata. Purtroppo il destino è di nuovo crudele con Tom e la sua gente, infatti un'enorme drago sputafuoco (ma che strano, eh!?) apparve dal nulla e creò scompiglio in tutte le terre circostanti.
La povera gente, non sapendo come difendersi, soccombe inesorabilmente, e la terra delle meraviglie diventa il regno dei mostri; l'ultima speranza siete naturalmente voi: il ragazzo prodigio! Ancora una volta dovrete sobbarcare innumerevoli piattaforme per terra e per mare al fine di scovare il terribile Meka. Questo secondo episodio è più evoluto rispetto al primo dal momento che in alcune situazioni bisogna anche ragionare per poter proseguire nell'avventura: molte volte vi verranno posti quesiti a cui dovrete rispondere in modo corretto se vorrete raggiungere il castello del drago (che è costituito da un enorme labirinto apparentemente tutto uguale!).

Tom può migliorare (...anzi: deve!!) le sue prestazioni fisiche comprando oggetti quali: armi, armature, stivaletti, e pozioni energetiche, che gli permetteranno di diventare abbastanza forte per affrontare Meka.

MASTER SYSTEM	
GRAFICA + Bella grafica di personaggi e fondali - Poco animati	78
SONORO + Belle musichette + Bei effetti sonori	80
GIOCABILITA' + W.B.II è molto divertente + Quel pizzico di ragionamento richiesto rende il gioco interessante	87
SEGA	93

WONDER BOY 3

THE DRAGON'S TRAP

500

95

GIOCATORI	1
LIVELLI	TROPPI
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

La bestia venne sconfitta da Tom, ma prima di morire, Meka, scaglia una maledizione al nostro sfortunato personaggio; Improvvisamente vi trovate ricoperti di squaglie (neologismo ottenuto con la somma di squame e scaglie. NdAlex) verdi: siete stato trasformato in un draghetto.
L'unica possibilità per ritornare un uomo è di trovare la croce salamandra che assorbirebbe l'incantesimo lanciato dal drago morente.
Per recuperare la croce è necessario affrontare molti draghi, i quali, una volta uccisi, vi tramuteranno in diversi animali; questo vi permetterà di andare in posti diversi. L'uccello può andare in mondi sospesi sopra le nuvole, l'uomo pesce è in grado di esplorare mondi sommersi, il topolino può camminare su pareti ed infiltrarsi in ogni fessura, etc. W.B III è il migliore fra i tre episodi sin'ora descritti, infatti qui è presente in grandi quantità l'elemento "adventure" e questo vuol dire che dovrete ragionare allungo prima di raggiungere la fine.
Non mi voglio dilungare ancora su questo gioco, dato che potete trovare la recensione completa su TGM di giugno.

Gabriele Pasquali

MASTER SYSTEM	
GRAFICA + Decisamente migliorata rispetto i precedenti + Bellissima animazione	92
SONORO + Varie musiche accompagnano il gioco + Bei effetti sonori	89
GIOCABILITA' + L'elemento "adventure" ci stà proprio bene + Molto longevo....	90
SEGA	95

91

GIOCATORI	1
LIVELLI	7 MONDI + 2 LUNE
LIVELLI DIFFICOLTA'	1 (MEDIO)

PHANTASY STAR III
Generations of Doom

La saga di questo fantastico gioco di ruolo continua con un terzo episodio entusiasmante, molto vasto e complesso.

La storia di questa avventura è decisa-mente ampia, e di conseguenza è bene conoscerla per poter giocare con maggiore interesse tutti e tre gli episodi sino ad ora disponibili.

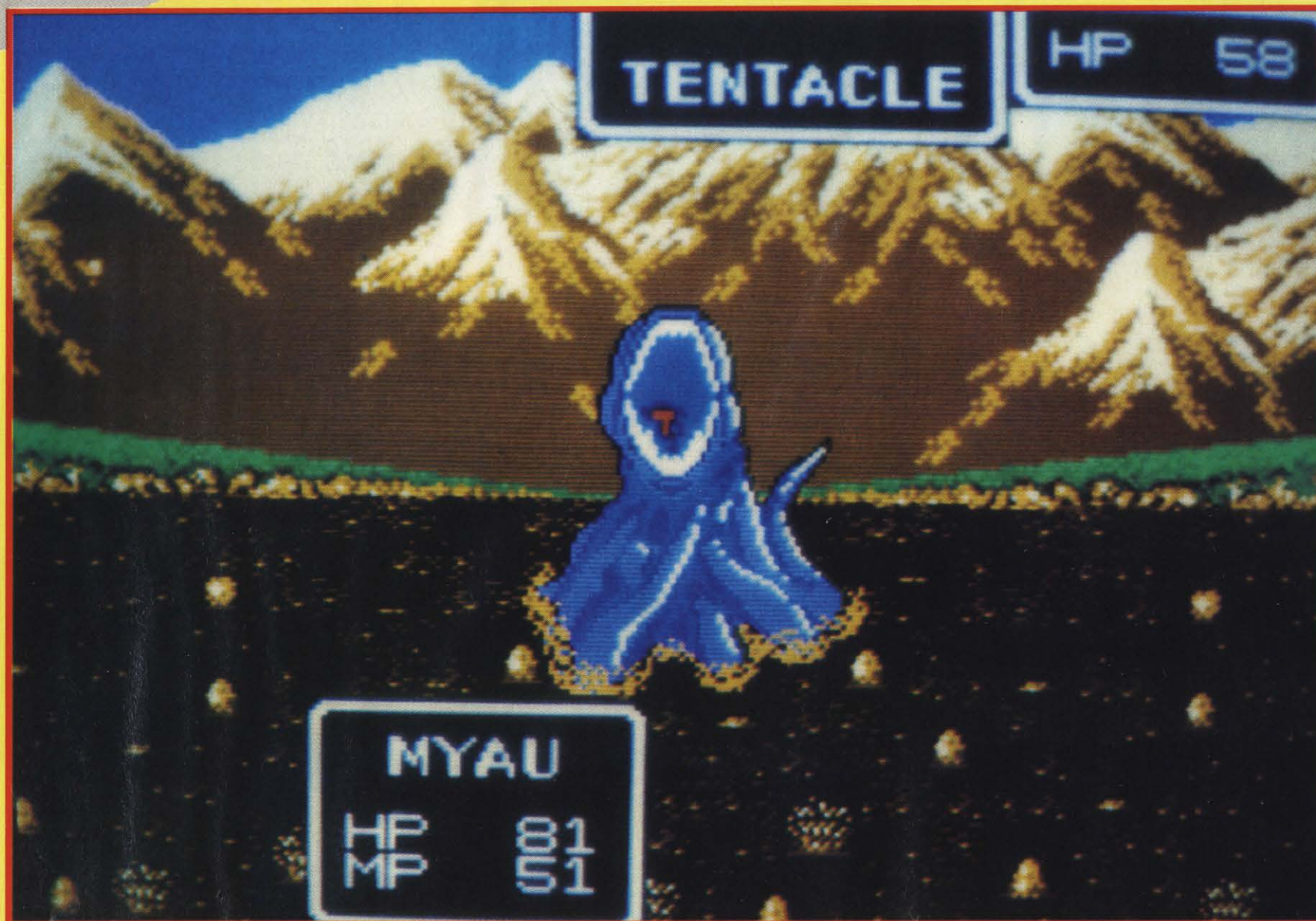
INTRODUZIONE STORICA:

La popolazione terrestre, non potendo più vivere sulla terra, ormai inabitabile a causa dell'inquinamento eccessivo e della radioattività generata da guerre varie, è obbligata a intraprendere un disperato pellegrinaggio nello spazio nel tentativo di trovare una seconda patria Il viaggio sembrava non avere più termine, molti perirono e i pochi sopravvissuti (alcune centinaia di persone) avevano perso quasi tutte le speranze quando improvvisamente il radar delle navi spaziali, ormai in cattive condizioni, segnalarono la presenza di un corpo celeste molto simile alla vecchia terra. Immedia-tamente vi si stabilirono; davanti a loro si presentò un mondo gemello alla terra, ricco di vegetazione e animali, pronto ad ospitare gli orfani di una patria vecchia e malata.

Palma è il nome che fu dato al pianeta e col passare dei secoli si venne a creare una civiltà nuova basata su grandi regni e una tecnologia nuova che prendeva energia da un materiale chiamato "laconia" (il più resistente metallo presente in quel sistema) (anche il più muto? NdALEX). Ben presto, grazie a questa tecnologia, la popolazione di Palma fu in grado di esplorare anche gli altri due mondi che ruotavano intorno alla stella Algo: Motavia e Dezoris.

Motavia era il pianeta più vicino ed ampie distese desertiche coprivano la super-ficie inospitale alla vita, Dezoris era invece il corpo celeste più lontano e, al contrario di Motavia, è il ghiaccio a far da padrone su tutta la superficie, abitata per altro da una civiltà aliena.

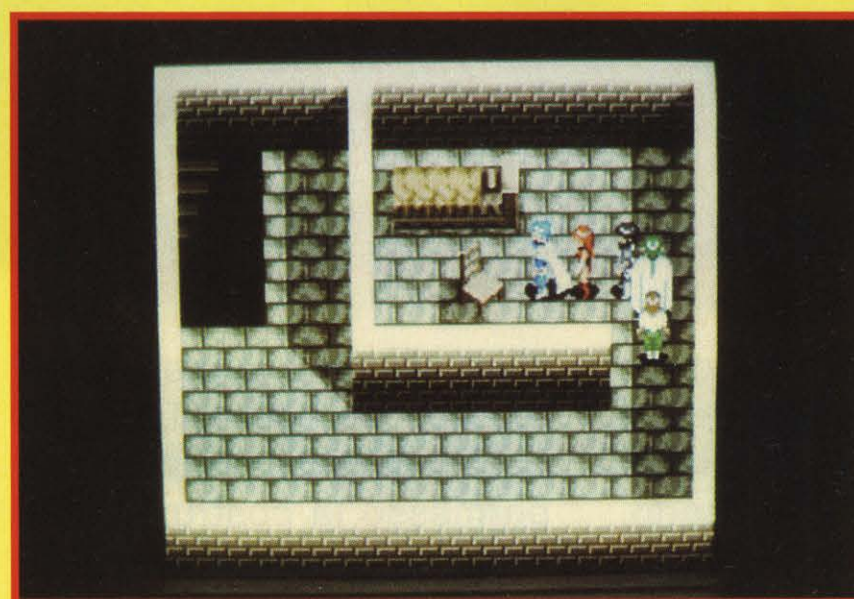
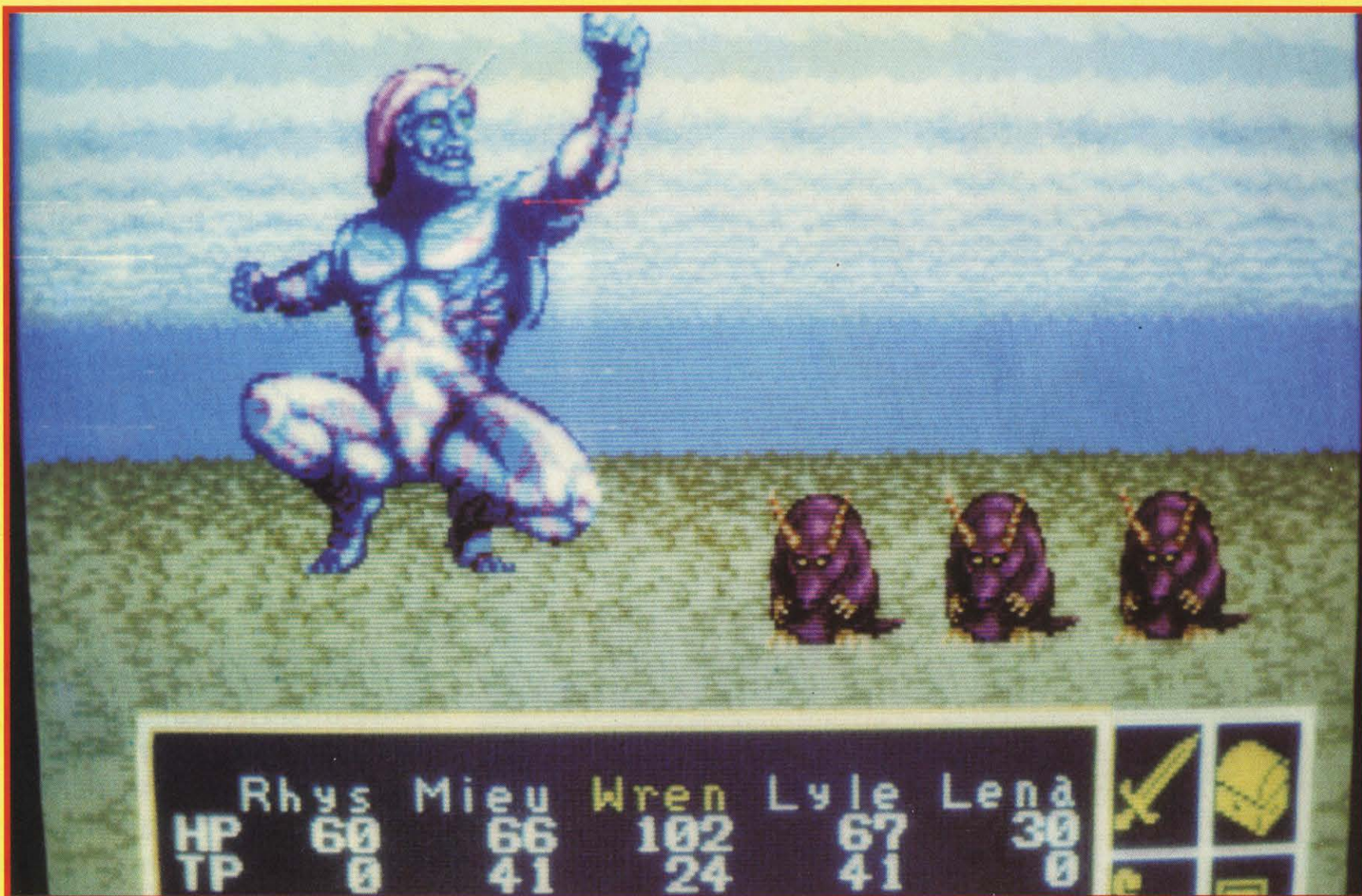
PHANTASY STAR:

Nel primo episodio guidate una giovane donna di nome Alis, il cui scopo è di porre fine alla tirannia di Lassic: un potente principe al comando di DARKFALZ (o DARKFORCE) che rap-presenta un demone del male. Insieme ad Alis ci sono ad aiutarla: Noah (un mago), Myau (un gatto),

Odino (un guerriero); il gioco prevede l'esplorazione dei tre pianeti, e quindi vi assicura tante scoperte e divertimen-to.

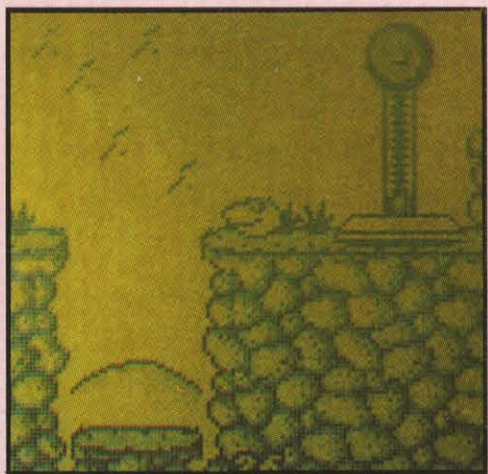
PHANTASY STAR II:

....Sono passati 1000 anni da quando Alis e i suoi compagni hanno sconfitto DARKFALZ e il suo ministro Lassic, e ormai la giovane eroina vive come ricordo nella memoria degli anziani, e come leggenda nei racconti per i giovani. In tutto questo tempo il progresso ha permesso la costruzione di un potente computer che ha il compito di regolare le condizioni climatiche di Motavia: il pianeta che un tempo lontano non era molto ospitale alla vita. Mota (il nome con cui viene chiamato ora questo pianeta!) presenta delle zone ricche di vegetazione, bacini d'acqua, e naturalmente diverse città. Purtroppo, da qualche tempo, MotherBrain (il computer) non funziona più bene: tutto l'ecosistema che si è venuto a creare in questi decenni rischia di crollare in breve tempo; la causa di questo malfunzionamento non è nota a nessuno.
A questo punto entrate in gioco voi che rappresentate un agente speciale incaricato di scoprire il motivo per cui MotherBrain non svolge bene il suo lavoro. Durante il gioco potrete incontrare molti personaggi che saranno disposti a seguirvi (se non sbaglio sono otto) nelle vostre ricerche; questa avventura si svolge su Mota e Dezo.

PHANTASY STAR III:

Purtroppo, per salvare Motavia dalla desert-ificazione, Rolf ha dovuto manomettere il satellite guida del computer causando un'enorme collisione con Palma (la culla della civiltà di Algo). La catastrofe è stata di enormi proporzioni, infatti l'esplosione dei due corpi ha causato uno spostamento lento e continuo di Mota dalla sua orbita verso lo spazio esterno. Ben presto l'aspetto del pianeta divenne sempre più simile a quello di Dezo e di conseguenza la vita scomparve in breve tempo. Ancora una volta la popolazione terrestre, con il suo progresso, ha provocato la distruzione di mondi, e ancora una volta essi dovettero emigrare nello spazio. Per fortuna in breve tempo passarono attraverso un sistema di pianeti che ruotavano intorno ad uno di dimensioni enormi; sembrava avesse le condizioni ideali alla vita e cosi vi atterrarono. Questa volta si trattava di un mondo già popolato: gli indigeni erano molto simili ai terrestri e purtroppo non videro di buon occhio gli ospiti nuovi. Tra le due popolazioni si vennero a creare rapporti commerciali, in apparenza buoni, ma in realtà sempre caratterizzati da un'aria di tensione e diffidenza. Voi siete il principe Rhys di Landen. Un giorno, mentre camminavate per i boschi delle vostre contee

avevate trovato, sulla riva di un lago, una misteriosa ragazza in stato di incoscienza. Da allora sono passati molti anni e tra Maia e Rhys nacque un forte sentimento che li spinse ben presto al matrimonio. Questo fu un buon auspicio perché con l'unione del principe Rhys e di Maya, le due popolazioni (che hanno lottato per decenni tra di loro....) avrebbero cessato ogni ostilità. Il fatidico giorno è arrivato: Rhys e Maya stanno per sposarsi quando improvvisamente appare un drago che rapisce la giovane sposa. Il re infuriato crede che si tratti di un losco tranello da parte della gente del principe e rinchiude Rhys nelle segrete dicendogli che avrebbe dichiarato guerra! Per fortuna riuscite a fuggire grazie all'aiuto di Lena e cosi cominciate il vero gioco.
Dovrete scoprire che fine ha fatto Maya, e mettere luce sulle sue origini misteriose, cosi facendo eviterete un conflitto inutile tra i due popoli. Nel lungo viaggio che state per intraprendere vi aspettano esplorazioni di ogni luogo immaginabile, combattimenti contro mostri stranissimi, ed ogni sorta di enigmi possibili vi attendono nelle numerose cittadelle che visiterete (alcuni dei quali possono avere qualche riferimento con le puntate precedenti!!). Lo stile di Ph.Star III è più o meno lo stesso del secondo episodio, ma con una grafica migliorata e con musiche più belle; la visuale che vi accompagnerà durante il cammino è dall'al-to, mentre per i combat-timenti la prospettiva è in soggettiva (questa volta sono presenti anche i fondali come nel primo Ph.Star, meno male!!); purtroppo, durante l'esplorazione dei dungeon non siete in soggettiva come in Ph.Star (es: Dungeon Master), e la prospettiva è dall'alto. Per selezionare le molteplici scelte sul da farsi si hanno a disposizione le classiche "finestre" contenenti oggetti, etc.
I personaggi che potete guidare sono molti, ognuno adatto per alcune missioni piuttosto che altre, con armi e caratteristiche fisiche diverse.
Ciò che rende Phantasy Star III un gioco dalla longevità al 99% (fattore importante per un RPG) è la possibilità di giungere a quattro finali diversi; infatti dal modo in cui vi comporterete nelle molteplici situazioni che vi aspettano sui NOVE mondi!! a disposizione determinerete voi a quale finale -bello o drammatico che sia- portare il destino di questi mondi.
Il pensiero di poter rigiocare più volte un RPG come questo, sapendo dell'esistenza di quattro finali, mi stimola molto l'interesse a esplorare e scoprire nuove cose, e penso che molti tra voi appassionati di giochi di ruolo come me saranno d'accordo nel sostenere lo stesso.
Come cartuccia vi posso assicurare che costerà parecchio, ma ne vale la pena dal momento che può durarvi una vita.

Gabriele Pasquali (il console onorario!)

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Molto belli i vari stili grafici dei fondali - Non sono molto soddisfacenti le animazioni dei mostri	89
SONORO + sono tante le musiche che vi accompagneranno nel gioco + La qualità dell'audio è buona	90
GIOCABILITA' + Il controllo dei personaggi è ottimo + Più interattivo della media	94
SEGA	91

Eccoci davanti a uno dei giochi più simpatici mai apparsi sul Game Boy. Riuscirà a ridere anche la prof di lettere?

SNEAKY SNAKES

Allora, cominciamo col descrivere il protagonista (o i protagonisti se giocate con un amico) di questa vicenda: si tratta di un coso ovoidale capace di saltare e dotato di una lingua lunga e biforcuta.

Il suo compito è quello di diventare grasso, tanto grasso da riuscire a far salire un peso collegato su una serratura apposita in modo che questo riesca a far suonare il campanello e aprire la porta.

Complicato? Forse, ma appena comincerete a giocare a Sneaky Snakes non mollerete più il Game Boy. Oltre ad evitare gli ostacoli che trovate sparsi per tutti i livelli, dovrete usare la vostra lingua per aprire i tombini e mangiare i pesci o gli oggetti che spuntano fuori. Ogni volta che mangiate un pesce la vostra coda si allungherà permettendovi di saltare più in alto, e si allungherà anche la vostra lingua permettendovi di mangiare pesci più lontani.

Solo quando sarete sazi a sufficienza la vostra coda farà BLIMP e se salirete sulla bilancia (ricorda molto quel vecchio gioco da Luna Park in cui col martello dovevate battere contro un peso per farlo salire fin sulla campana) la porta al livello successivo si aprirà.

Ovviamente dai tombini non usciranno solo pesci, ma anche bonus speciali e bombe attentatrici alla vostra energia: persa tutta l'energia, persa una vita, perse tutte le vite (4 in tutto) e, perse le vite, potrete continuare dal punto in cui siete arrivati, ma solo per tre volte.

Poiché avrete un tempo preciso entro il quale terminare il livello, dovrete fare in fretta perché, scaduto quel tempo, un'ascia animata cercherà di mettere fine alla vostra vita, ma potrete sempre evitarla se sarete veloci abbastanza.

Oltre a queste amenità, ci sono anche un sacco di nemici da sconfiggere saltandoci sopra oppure colpendoli con la vostra linguaccia. Non solo; poiché non è detto che riuscirete a saziarvi a sufficienza per aprire la porta, in ogni livello c'è una pianta o qualcosa di simile che vi fornisce delle pillole energetiche: se prendete quelle del vostro colore guadagnerete di più, e comunque sia ogni volta che ne mangiate una diventate sempre più pesanti. Attenti però, perché ogni tanto le pillole si trasformano in bombe, e allora sono guai!

Ci sono poi un sacco di altre cose da scoprire in questo gioco, ma io sono arrivato "solo" al sesto livello...ed è già abbastanza! Parola mia!

Stefano Gallarini

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI	16
LIVELLI DIFFICOLTA'	1

GAME BOY	
GRAFICA - Fondali un po' ripetitivi + Ottima animazione	85
SONORO + Effetti sonori carini + Musichetta accompagnatoria	80
GIOCABILITA' + Subito giocabile + Facile ma non troppo	93
TRADEWEST	91

SKATE OR DIE TOUR DE THRASH

GIOCATORI	1
LIVELLI	8
LIVELLI DIFFICOLTA'	1

Skateboarding is not a crime! (Questo è quello che stamperei sulla fronte di alcuni vigili rompiscatole)

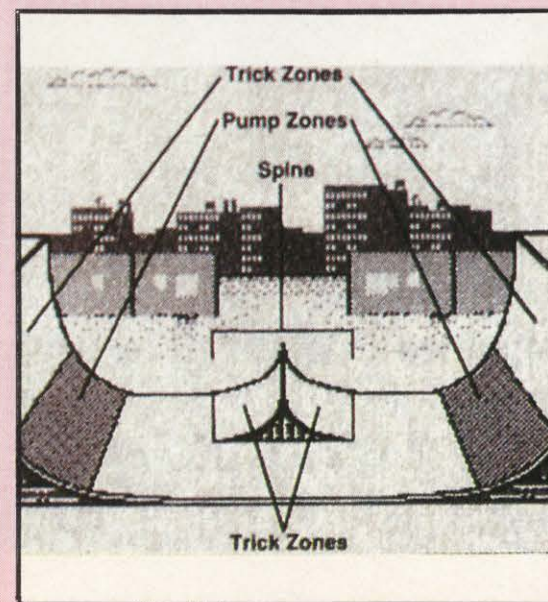
Skate or die, forse il più famoso gioco di skateboard, è ora disponibile anche per il vostro amato Game Boy!

Dal momento che voi vi sposereste con una tavola a rotelle, mangereste sempre su una tavola a rotelle, vi portereste a dormire una tavola a rotelle (adesso andate avanti voi, io mi sono stufato, NdD) avete deciso di partecipare al campionato mondiale di skateboard.

Sono sicuro che ogni skater impazzirebbe solo all'idea di vedere in azione campioni come Bod Boyle, Eric Dressen, Tom Know (che, secondo me, è uno dei migliori, anche se io mi sono sempre ispirato a Ray Barbee), Rob Roskopp, Corey O'Brien eccetera, beh, voi siete molto più fortunato di loro, i campioni che ho appena citato sono i vostri avversari! (E giù botte da orbi! NdD)

Qui i casi sono due: o siete anche voi un tostaccione come loro o siete una schiappa totale che, per far passare una lunga mattinata a scuola, ha rubato la cartuccia alla nonna ma se ne pentirà molto, ma molto, presto.

Presupponendo che voi apparteniate alla prima categoria, siete decisi a vincere il Tour De Thrash, che partirà da Santa Cruz, in California, per poi portarvi attraverso il mondo in svariate tappe negli altri continenti.

Il gioco è diviso in due parti: c'è sempre la buona vecchia halfpipe (tr. mezzo tubo, che sarebbe la rampa), in cui dovrete oscillarvi cercando di fare anche delle evoluzioni (altrimenti addio punti bonus!), ed un'altra sezione, un po' più complicata, im cui liberi da ogni vincolo potrete dimostrare veramente di essere bravi, facendo tutte le acrobazie che conoscete.

Trick Zones
Pump Zones
Spine
Trick Zones

Queste due differenti sezioni fanno di Skate or Die un gioco abbastanza attraente (almeno all'inizio). Purtroppo però vi stancherete di giocare molto presto, in fondo solo due sezioni in un gioco di questo genere sono un po' troppo ripetitive.

Se siete un fanatico di skate (o di giochi sullo skate) potreste anche comprarlo, non cercate però di paragonarlo alla sezione di halfpipe di California Games per il Lynx, quella è tutta un altra storia (già vedo un sacco di persone che mi imprecano contro per quanto ho appena scritto: quando ho fatto questo paragone non mi stavo di certo riferendo alle diversità grafiche delle due piccole console, ma bensì alla giocabilità! NdD).

Dave

GAME BOY
ELECTRONIC ARTS

GIOCATORI	1
LIVELLI	?
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

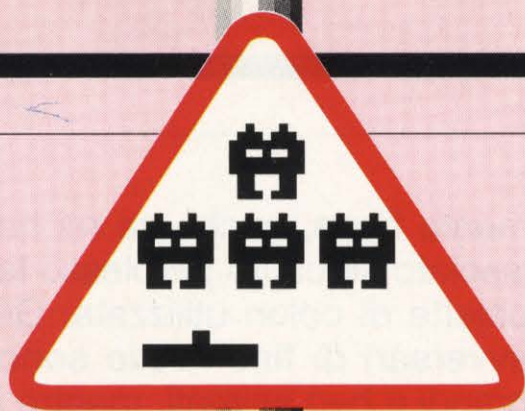
PC KID 2

Soffrite di nevralgie? Siete frequentemente in preda a forti emicranie? Beh, forse è meglio che saltiate questa recensione e voltiate pagina.

Nel mondo dei videogiochi cominciano a scarseggiare le novità. Ormai tutto gira intorno al solito schema. Bisogna prima decidere quale stile grafico utilizzare nel gioco (serio o scemo), poi si sceglie l'azione di gioco (shoot 'em up, platform o qualsiasi altro), infine si decide se pubblicarlo come titolo originale o come seguito di un gioco di successo (solitamente come episodio della saga riguardante il personaggio carismatico della casa - ad esempio possiamo citare il caso di Mario Bros per la Nintendo o Sonic per la Sega) . Il PC Engine manca di un personaggio

guida che faccia da richiamo per la massa, ma le cose stanno per cambiare. Il primo episodio di PC Kid ha proposto il protagonista di quest'ultimo gioco come il più quotato pretendente al titolo vacante di "Mister PC Engine". Bisogna ammettere in effetti che il testone ultra-deforme del kid, e in generale l'aspetto tondeggiante e teneroso dei suoi giochi riscuotono una certa simpatia, anche se non certo paragonabile ai suoi carismatici colleghi. Bando alle ciance, parliamo un po' del gioco. Il super cattivone di turno vi ha rapito la fidanzata (altro che anonima sequestri) e sta voi andare a recuperarla. Ovviamente non sarà facile riuscire a superare tutte le difese approntate dagli scagnozzi del malvagio e che non aspettano altro che qualcuno da menare. Fortunatamente il nostro amico ha una "capa tanta", e grazie alle sue pesantezze cerebrali può schiacciare qualunque nemico sul suo cammino cadendogli addosso a testa in giù con buffi saltoni o, più semplicemente, può sfruttare le sue possenti craniate. Ma non é finita qui, a quanto pare non é solo il testone di PC Kid ad essere particolare, ma anche il suo stomaco. Ha infatti una particolare sensibilità nei confronti dei cosciotti arrosto, a seconda del particolare cosciotto ingerito si può trasformare in PC "troppo buono" Kid, con giganteschi occhioni lucidi pronto a lanciare bacetti pietrificanti sui nemici, o in PC "troppo incavolato" Kid, ancora più devastante. Non bisogna però dimenticare di parlare degli scagnozzi di lega inferiore (gli schiavi, per intenderci) meglio conosciuti come "dinoegg", che consistono in buffissimi cuccioli di dinosauro con la testa ancora ricoperta da mezzo guscio d'uovo. Questi si limitano ad abitare le terre del malvagio non prestandovi eccessiva attenzione. Per avere dei problemi con loro dovrete proprio andarveli a cercare, sbattendoci contro o disturbandoli mentre sono tranquillamente seduti sulla sponda del fiume intenti a pescare. Alla fine di ogni regione (delle tante che costituiscono il gioco) si trova un mostro più cattivo e graficamente beota degli altri che metterà a dura prova le vostre capacità di "tester" (nel senso che dovrete "testarlo" a testate). Sconfittolo vi troverete davanti alla possibilità di entrare nel quadro bonus che ,se portato a termine correttamente, non mancherà di elargirvi una gran dose di punti e vite extra. A dir la verità i quadri bonus non si trovano solo alla fine del livello, ma anche durante i livelli stessi. Se riuscirete a far sbocciare e, conseguentemente, prendere un fiore particolare, verrete teleportati in un livello bonus in tutto simile a quelli di fine livello. Tecnicamente parlando il gioco è realizzato decisamente bene, anche se mi ha lasciato alquanto perplesso la palette di colori utilizzata. Gli avversari di fine livello sono grandi e ben animati, mentre i piccoli avversari che incontrate durante il livello sono tanti e si muovono bene, senza sfarfallii. Lo scrolling è veloce e fluido, ma ciò che lascia un po' perplesso è il sonoro. Non che i giapponesi siano famosi per la qualità delle musiche che includono nei loro giochi, ma in questo avrebbero potuto spremersi di più. Complessivamente un ottimo platform, simpatico, idiota e pieno di nemici adeguatamente tondeggianti. Il ritmo é abbastanza tranquillo a parte qualche fase come quella in cui il nostro eroe scivola tra i rami della foresta con abilità da ninja, ma quello che gli manca forse é qualcosa di veamente particolare che lo metta al di sopra dei moli altri della categoria, questione di carisma forse...

Giancarlo Calzetta

PC ENGINE	
GRAFICA + Adeguatamente tondeggiante e carinissima - Meno incisiva di quella del suo predecessore	88
SONORO + Tondeggiante anche questo - Pressoché insulso e ripetitivo	70
GIOCABILITA' + Si controlla bene e l'azione di gioco non è stolida + La varietà grafica invoglia ad andare avanti	90
NEC	84

GIOCATORI	2
LIVELLI	8
LIVELLI ABILITA'	3

"Telefono casa. Telefon...". Eccone un'altro! Blast, blast. Splat, splat. Dagli, dagli all'alieno.

ALIEN STORM

Tutto iniziò diversi anni fa, quando un registucolo di poca fama sfruttò la storia vera di un disgustoso quanto imbranato alieno rimasto appiedato per errore sul nostro pianeta. Tanto fece che a forza di scene strappalacrime riuscì a commuovere gli ingenui terresti e a scroccare qualche telefonata al suo pianeta, e se avete presente quanto costi un'interurbana oggi... (chi ha detto "quanto un cono gelato"? Venga fuori se ha il coraggio!)

Il caso era comunque eccezionale, il primo incontro ravvicinato, il buon vicinato, la diplomazia interplanetaria, fatto sta che lo sventurato riuscì a fare ritorno sul suo pianeta natale e la notizia cominciò a diffondersi (Spielberg, sapete, è molto famoso nella zona di Betelgeuse). Tempo qualche mese e la terra pullulava di creature polimorfe che mendicavano telefonate. Poi si passò, alla luce elettrica, l'acqua, etc. Gli alieni cominciarono a dimostrare una preferenza per i supermercati e i magazzini di hi-fi, infilandosi perfino dentro i distributori automatici; tutto rigorosamente senza pagare. Potete certamente immaginare il fastidio: creature dal crescente numero di tentacoli, amebe, strisce di muco, pozze di bava e repellenti slime organici da tutte le parti, non si poteva più andare avanti (non dovresti essere così duro con i tuoi colleghi redattori! NdALEX).

Fu allora che un manipolo di eroi si ribellò. Gordon, con la sua tenuta rossa e una pistola a scariche elettriche, con la sua ragazza Karla, armata di lanciafiamme, ripulì le strade del mondo a bordo di uno scooter.

Questa storia vera è diventata un coin-op e ora anche una eccellente conversione per Mega Drive. I personaggi sono diventati tre, lo scooter è stato trasformato in un robot armato di frusta elettrica di nome Scooter appunto, tra cui i due giocatori in contemporanea possono scegliere. Sono state anche date ai tre personaggi delle armi speciali, rispettivamente un'astronave che piomba sul terreno di gioco facendo piazza pulita di nemici, un missile gigantesco, mentre il robot quando muore esplode uccidendo tutti gli alieni; come si può comprendere ogni personaggio ha un suo particolare stile di gioco.

L'azione è alla Golden Axe, si tratta di un picchiaduro-Shoot 'em up a scrolling orizzontale inframezzato, alla fine di ogni livello, da fasi alla Operation Wolf in cui blastate dozzine di alieni tra gli scaffali di negozi e magazzini e in cui potete anche raccogliere vite extra e energia. Se vi è piaciuta la distruzione totale e lo splatter della versione da bar allora questa prima conversione non vi deluderà di certo, i mostri putrescenti abbondano per lo schermo e raramente si può staccare il pollice dal pulsante di fuoco. Alien Storm non solo è virtualmente identico, graficamente parlando, all'originale, ma ha anche la stessa giocabilità del coin-op.

Non giocatelo comunque al livello più semplice, lo completereste alla prima partita. Metteteci un poco d'impegno e provate al livello più difficile, non farete che guadagnarci sia in divertimento che in longevità, dopo tutto il vero Gordon ci mise anni a ripulire il mondo... Ma questo è ormai storia, la minaccia è debellata e solo poche creature superstiti sopravvivono negli anfratti più bui e reconditi del nostro pianeta. Giancarlo, togli immediatamente quegli sporchi tentacoli dalla mia linea telefonica!

Stefano Giorgi

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Sprite adeguatamente repellenti + Scrolling velocissimo, flicker praticamente assente	88
SONORO -Mediocri gli effetti sonori + Macellate con un diverso accompagnamento per ogni livello	85
GIOCABILITA' - Troppo facile a livello Easy + Divertimento esagerato in due	87
SEGA	88

GIOCATORI	1
LIVELLI	28
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

MARVEL LAND

No, a parte il titolo Marvel Land non ha niente a che fare con gli eroi Marvel, provate ad indovinare di che genere si tratta? Squillino le trombe, ci troviamo davanti ad un altro gioco tondo!! Esaltaaazione!

Marvel Land è proprio il luogo che avete sempre sognato: un posto strapieno di ottovolanti, giostre varie, bancharelle di hot dog, sale giochi, fiumi (!!) di coca cola, tanti gnomi che coltivano i loro orticelli, per poi scegliere i borlotti più belli... ops! Mi sa che sto facendo un po' di confusione. Aspettate un'attimo che mi riprendo... Eh sì cari lettori, il vostro amato (almeno questo è quello che spero) Dave si è dovuto sorbire cinque ore di lezione (matematica, fisica, filosofia, italiano, latino) e non capisce più un bel niente!! Vi prego, venitemi a salvare! Non resisto piuuuù!!!
Hem, scusatemi, ora che mi sono sfogato a dovere possiamo andare avanti con la recensione. Dicevo che Marvel Land è veramente il paese dei balocchi che tutti voi studenti sognate: i professori sono usati dagli idraulici come sturalavandini, i libri sono in bella mostra nei caminetti (ovviamente accesi), non si studia, non si devono fare i compiti né lavorare... (aiutatemi anche voi a terminare la recensione completando la frase aggiungendo tutte le cose che non vi piace fare!).
Mi sono dimenticato di dirvi un'ultima cosa: potete sempre fare quello che avete voglia, ma dovete rispettare il codice giuridico di Marvel Land. Questo codice è un volumazzo pazzesco di 400 pagine, che però, con buona volontà, può essere riassunto in poche righe. In parole povere avete l'obbligo di divertirvi tutto il giorno, evitando di studiare (chi verrà sorpreso in possesso di libri, riviste o giornali culturali verrà punito ai sensi di legge in base agli articoli 2, 4, 7 bis e 10 del sopracitato codice).
Ma, come di solito succede in queste circostanze, la pacchia non dura a lungo: il professor Tal dei Tali, preside di un noto liceo scientifico della

zona, che era stato precedentemente murato vivo nei sotterranei di Marvel Land non è sparito dalla circolazione come tutti credono. Pare che ora, con i pochi professori che gli sono rimasti fedeli, travestiti da mutanti, per non dare troppo nell'occhio (!!), abbia catturato le quattro fatine creatrici di Marvel Land e le tenga prigioniere in quattro differenti castelli. So cosa state pensando, e chi se ne frega? Purtroppo per voi le fatine devono essere assolutamente salvate, senza di loro Marvel Land non potrebbe esistere (cioè esisterebbe, ma si riprenderebbe a studiare e a lavorare come nel resto del mondo!), e indovinate un po' a chi tocca salvarle? Solo un uomo può fare ciò, è l'eroico, il sensazionale, l'inossidabile, l'impermeabile Marvel Man (che poi sarebbe il Superman locale)!

Fu così che gli abitanti del leggendario paese madarono un piccolo diavoletto, come ambasciatore di fortuna, per domandare al fantasmagorico Marvel Man di salvare le quattro fatine rapite. Nessuno aveva mai visto Marvel Man così incakkiato, una di esse era la sua ragazza!

Vostro è il compito di guidare il fantastico Marvel Man attraverso i quattro mondi (a loro volta suddivisi in sette stage ciascuno) in cui sono state imprigionate le fatine, per fare in modo che tutto ritorni come prima.

Tutti i livelli sono stracolmi di cattivacci, tutti sotto le dipendenze del subdolo professor Tal dei Tali, ma non temete, non è poi così difficile eliminarli: dal momento che siete un ex sederino famoso potete sempre saltare sulla loro zucca facendo uso del vostro terribile "culetto d'oro" (non vi consiglio però di usare molto questo sistema, perché, se cannate solo di mezzo pixel, perderete una vita.), o, molto meno pericoloso, fare uso dello spin magic (a parole è un po' difficile da spiegare, ma, se raccoglierete un'apposita icona, si formeranno dei vostri duplicati che, mediante l'apposito tasto, ruoteranno vorticosamente intorno a voi proteggendovi da tutti i nemici).

Molti bonus sono nascosti nello scenario, per trovarli è sufficente spostare alcuni oggetti. Di particolare utilità sono le ali, che vi consentiranno di terminare lo schermo senza colpo ferire o ricevere. Oltre a ciò troverete un sacco di subdoli ed astuti trucchetti in stile Mario per saltare da uno schema all'altro. Come succedeva anche in Mario Bros, la ricerca di questi trucchetti è già metà del divertimento.

E' inutile che vi dica che, se riuscite ad arrivare alla fine del livello, ve la dovrete vedere con un bestio. Costui farà di tutto per ostacolare il vostro cammino, ma una volta sconfittolo una delle quattro fatine sarà liberata.

C'è però una sostanziale differenza tra questo e tutti gli altri giochi del genere: il bestio non vi affronterà in un corpo a corpo, come in genere accade, vi sottoporrà invece a una specie di puzzle per saggiare la vostra intelligenza (non dimenticate che si tratta di professori travestiti da mutanti! NdD). Se topperete sarete costretti a ricominciare tutto da capo (il famoso stile degli esami di riparazione), quindi non prendete assolutamente sottogamba questa parte del gioco.

Ho letto pareri molto differenti su Marvel Land, c'è chi lo definisce soltanto un buon giochino e chi addirittura lo esalta come un capolavoro. Sì, è vero, ML è molto divertente, può avere una giocabilità quasi illimitata, tuttavia la parte grafica e quella sonora lasciano un po' desiderare: posso chiudere un occhio per il sonoro, che pur non essendo un capolavoro, non è malvagio, però sulla grafica NO. Tutto, a partire dai fondali fino ad arrivare agli sprites poteva essere realizzato meglio, perché non hanno curato un po' di più quest'aspetto?

In conclusione un gioco molto giocabile ed abbastanza divertente, non paragonabile tuttavia a giochi come Sonic o Mario.

Dave.

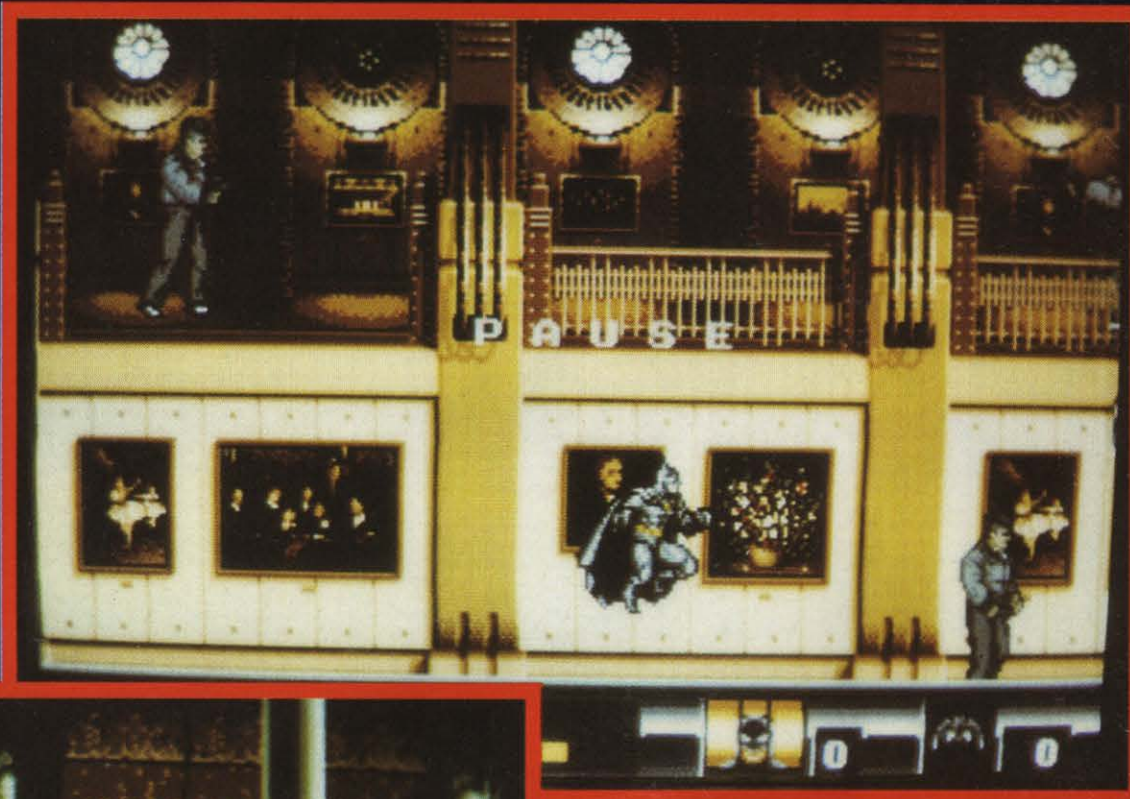
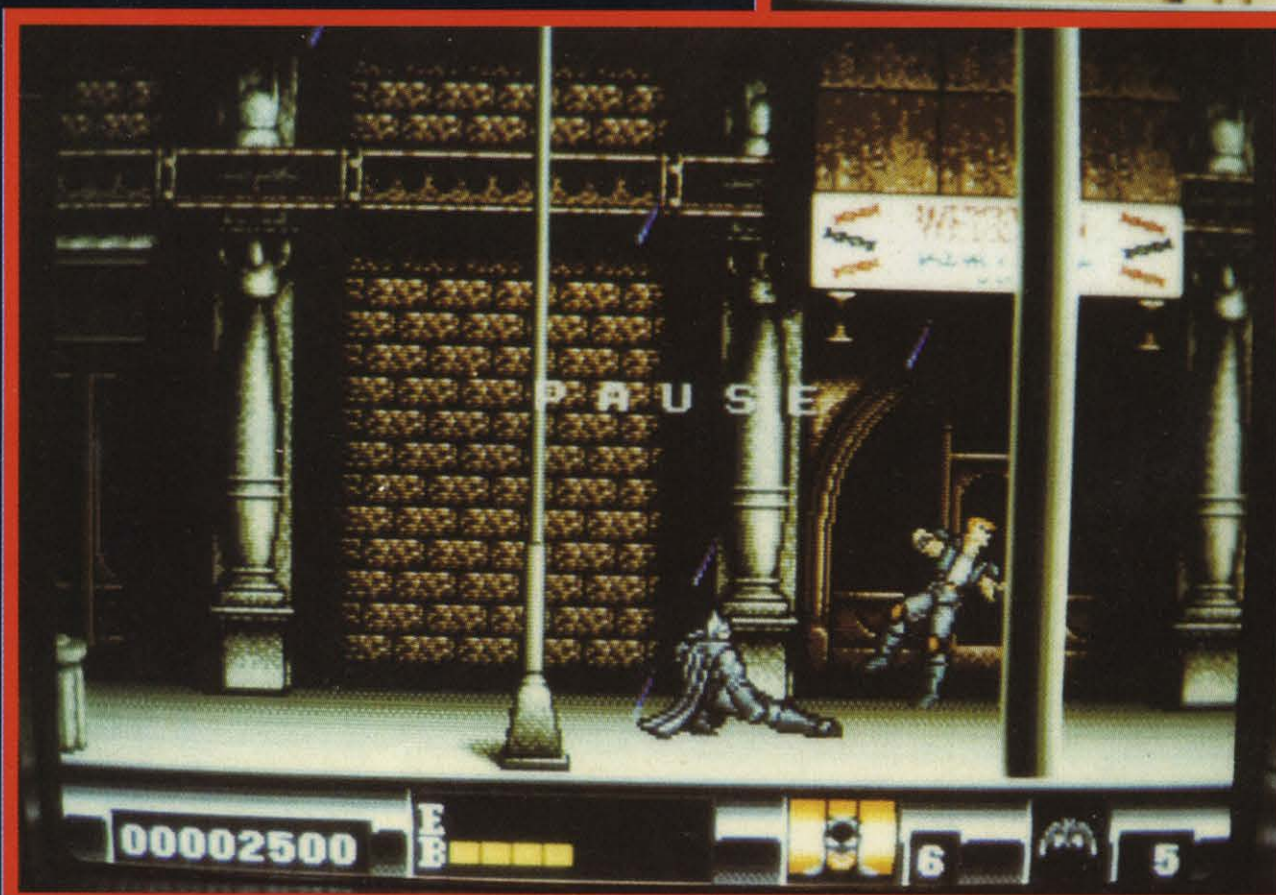
MEGA DRIVE
NAMCOT

BAT

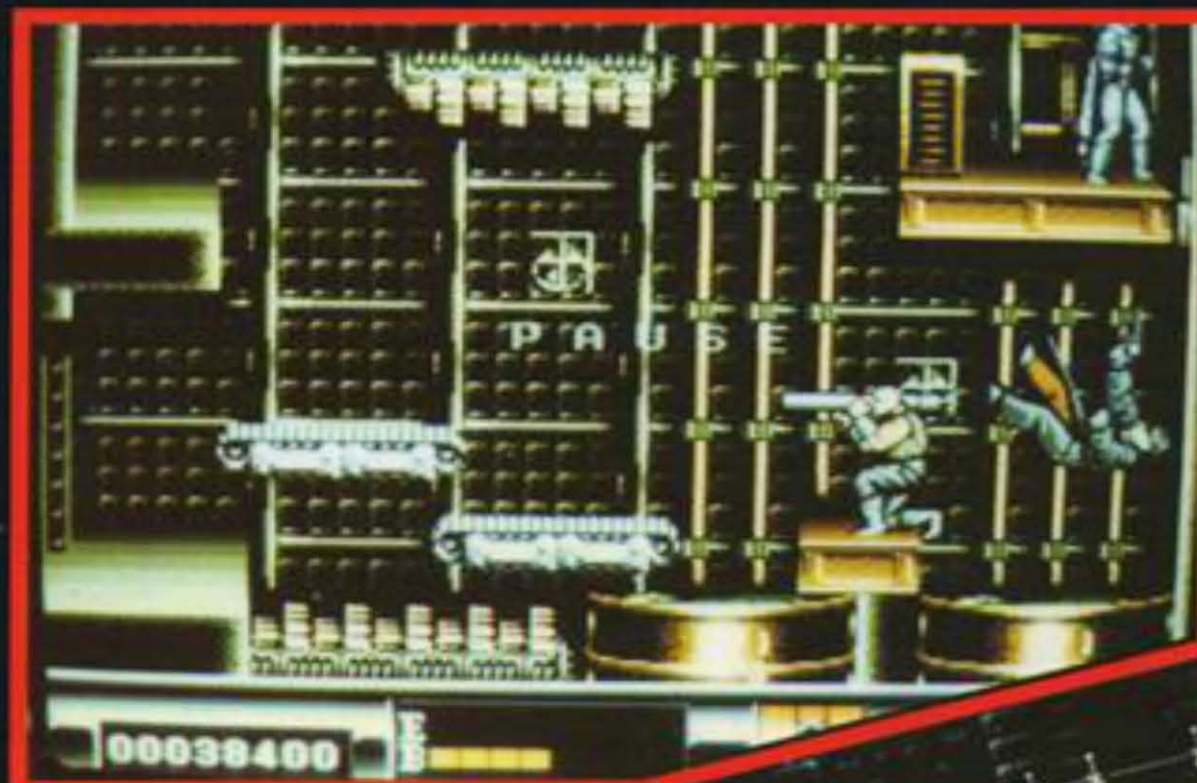
GIOCATORI	1
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

In una metropoli dove ormai regna la criminalità, non poteva certo mancare il supereroe di turno! A New York c'è Superman, Spiderman, gli X Men, Pac-man(!), etc; a Gotham City c'è l'uomo pipistrello: Batman.

Batman su MD riproduce in modo superbo la trama del film che quasi ognuno di noi avrà visto qualche anno fa nei cinema di tutte le città del mondo.

Gotham City vive nel terrore, i criminali hanno preso il controllo di tutte le strutture sociali della città e i poveri cittadini sono obbligati a sottostare al volere della loro "giustizia"!

Per fortuna questo incubo è destinato a finire dal momento che uno strano individuo dall'ampio mantello nero si aggira da qualche tempo nelle fredde notti a fare giustizia (anche la polizia è corrotta).

Naturalmente voi impersonate Batman, che tramite i suoi gesti eroici, cerca di rendersi famoso a tal punto che i più potenti criminali si portino allo scoper-

to.
A lui ne interessa uno in particolare, colui che tanti anni prima uccise i suoi genitori: Jack Napier (The Joker).
Come saprete, Jack prende il soprannome di "The Joker" nel momento in cui, accidentalmente, cade a causa di Batman in una vasca di acido; da quel momento la sete di vendetta diviene reciproca.
Nel corso dell'avventura viene coinvolta anche Vicki Vale: l'affascinante giornalista che stà indagando sulla reale identità di Batman.
Questa cartuccia presenta diversi livelli, caratterizzati da differenti stili di gioco: in alcuni stage dovrete fare a cazzotti, in altri guidare la Batmobile o il Batjet, e in altri ancora avrete a che fare con le solite piattaforme (in cui sarà molto utile il Bat-arpione!).
Come arma avete a disposizioni pugni, calci, e i batarang (mini boomerang a forma di pipistrello); inoltre potete contare anche su una notevole agilità del personaggio, che vi permetterà di superare facilmente ostacoli apparentemente inaccessibili.
Al termine del gioco vi troverete faccia a faccia con il Joker in cima alla cattedrale di Gotham, e li si deciderà chi fra i due avrà la meglio (Io personalmente ho sempre simpatizzato per Joker NdG).
A questo punto non ho altro da aggiungere se non che il resto è storia.....
Buona Batpartita a tutti!!

Gabriele Pasquali (il console onorario!)

MEGA DRIVE

NAMCOT

Avete mai desiderato di vedere i vostri beniamini dei cartoni animati tutti insieme nello stesso gioco? Se sì, proseguite la lettura di questa recensione, altrimenti voltate pagina.

Se state leggendo ancora vuol dire che avete risposto positivamente, quindi lasciamo da parte i convenevoli e veniamo alla recensione vera e propria.
Dunque, stavo dicendo che in questo gioco troverete tutti i vostri eroi, e ce n'è proprio per tutti i gusti! Si parte dai grandi classici, come il grande Mazinga (uno dei miei favoriti, NdD) Mazinga Z, Jetta Robot (scusatemi se l'ho scritto sbagliato, ma non mi ricordo più come si scrive! NdD) e Boss Robot (sì, proprio lui, quella schifezza gialla e rossa pilotata da Boss nelle serie Mazinga), per poi passare a Ultraman (l'eroe più stupido per eccellenza) e derivati, quindi alle varie versioni Gundam (tra cui spicca il Gundam F-91) e Zac ed infine ad alcuni mostri spaziali (molto simili ad alcuni insetti) che non mi sembra di avere mai visto.
Ah, dimenticavo: sapete cos'è il super deformed? (Sì. Sei tu. NdAlex). E' una tecnica di disegno giapponese in cui tutti i personaggi sono ritratti in modo sproporzionato (bassi tarchiati e un po' bonzi) e molto divertente.
Domanda scontata: ma allora, se questo gioco porta il titolo "Super Deformed" i nostri eroi saranno ritratti in questa buffa maniera? Risposta (scontata NdAlex) esatta, allegria! Ma come è possibile che un gioco serio abbia degli sprite così dementi? Un momento, ma chi ha parlato di gioco serio? Nessuno! E allora, cari telespettatori, ci troviamo di fronte ad un gioco tondo e demente! (Per la serie "abbiamo scoperto l'acqua calda", NdD) luppy, che gioia, lo sapete che questo è il genere che più preferisco! (A questo punto mi sembra inutile scrivere una recensione seria, mi impegnerò a fondo per tirare fuori tutta la mia demenza, NdD)
Toglietevi quindi dalla mente imprese suicide per la salvezza del mondo (uffa, era sempre la stessa storia!) e veniamo alla vostra vera missione.
Le guerre spaziali ed affini sono ormai terminate da una decina d'anni e i giganteschi robot ed i loro piloti, che avevano ripetutamente salvato la Terra, sono disoccupati e stanno, a poco a poco, morendo di fame (brutta cosa essere un supereroe in tempo di pace!). A qual-

cuno di questi piloti era persino venuta in mente l'idea, per sbarcare il lunario, di organizzare spettacoli di beneficienza sui vari pianeti. All'inizio l'idea non funzionò a dovere (a dire il vero fu un fiasco totale), tuttavia, dopo un po', la gente iniziò ad amare questo tipo di spettacolo e le tasche dei poveri piloti iniziarono a riempirsi di soldi. Ma che stupido! Non vi ho ancora detto in cosa consistevano questi spettacoli! Beh, accontento subito la vostra curiosità: sappiate che queste manifestazioni non sono altro che partite a palla avvelenata! Il campo di gioco è molto simile ad un tradizionale campo di pallavolo, eccezion fatta per la rete di centrocampo che non è presente. Ognuna delle due squadre è formate da tre giocatori in campo e da tre, di dimensioni minori, all'esterno del campo avversario. Lo scopo del gioco non è altro che annientare, facendo uso di un apposito pallone, tutti e tre gli avversari principali. Una volta fatto ciò, terminerà l'incontro con voi, ovviamente, vincitori.

Contenti?

Graficamente SD non è niente male, gli sprite, pur essendo un po' tarchiati (altrimenti non sarebbero stati super deformed), sono ottimamente definiti ed hanno perfino le espressioni del viso! Anche le colonne sonore sono ben realizzate, e contribuiscono ad incrementare l'atmosfera di demenza che già regna sovrana in tutto il gioco.

Purtroppo però c'è un "piccolo" inconveniente: la longevità. Se alla prima partita potrà sembrarvi stupendo, già dopo due o tre comincerete ad annoiarvi, per poi cadere nella paranoia totale nelle partite seguenti.

Se avete tanti soldi da spendere compratelo pure, ma secondo me, per fare solo due o tre partite, non ne vale la pena.

Dave

ORMED

SUPER FAMICOM	
GRAFICA + Dettagliata sia negli sprite che nei fondali + Animazione discreta	85
SONORO + Le colonne sonore sono molto spiritose - Alla lunga però possono risultare un po' noiose	80
GIOCABILITA' - Dopo qualche partita vi annoierete a morte	65
BANPRESTO	75

GIOCATORI	2
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

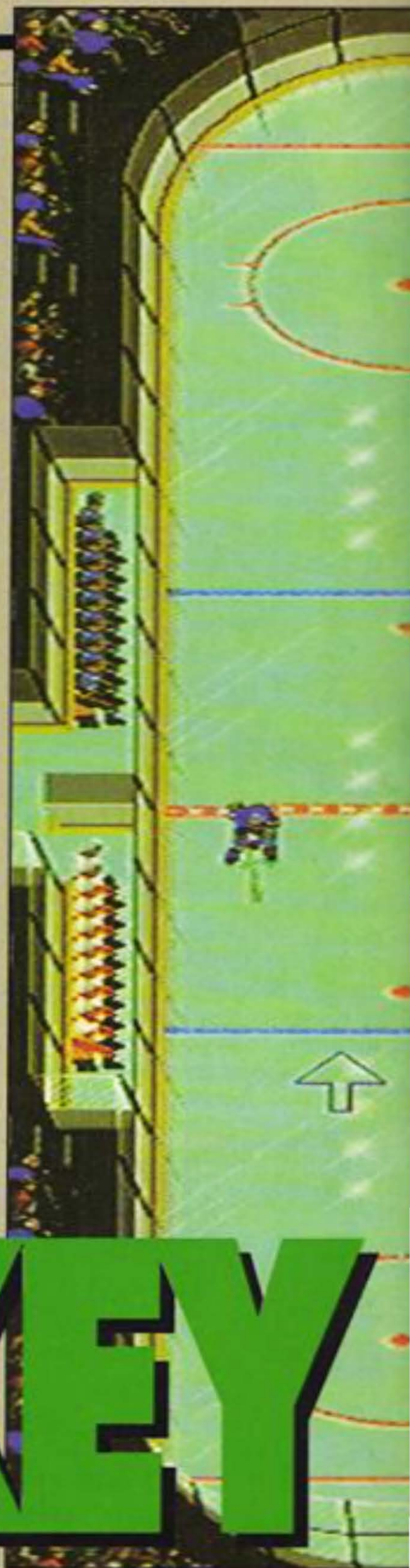
La cerchia dei giochi sportivi per la fantastica console 16-bit della Sega si sta allargando sempre di più. Dopo la boxe, tre simulazioni di golf, la pallacanestro, il calcio ed alcuni giochi di arti marziali, è finalmente disponibile l'ormai attesissimo EA Hockey per il MD!!

EA HOCKEY

Dovete sapere che l'hockey, pur non essendo uno sport molto conosciuto in Italia, è molto apprezzato in molti altri paesi, compresa l'Inghilterra. Forse è per questo motivo che l'Electronic Arts ha scelto di convertire proprio questo sport per il Mega Drive.

Penso che tutti abbiate almeno una piccola idea di cosa sia o di come si giochi l'hockey, anche perché mantiene qualche similitudine con il calcio. Ci saranno quindi due porte, con relativi portieri naturalmente, gli altri giocatori, una palla ed un campo di gioco. Tuttavia le porte sono notevolmente ridotte rispetto al calcio, così come la palla (che a dire il vero non è proprio una palla ma un disco di non so quale materiale) e quest' ultima non è colpita con i piedi bensì "guidata" con un apposito bastone (non mi chiedete come si chiama perché non lo so. NdD)(Lo so io: si chiama stecca. NdAlex). Questo perché i piedi hanno un compito molto ma moolto più importante, quello di tenervi in piedi! Sì, lo so che non ci vuole niente per restare in piedi, ma provate un po' a farlo indossando dei pattini da ghiaccio e poi ne riparliamo.

La cosa che comunque differenzia l'hockey da molti altri sport è il clima di serenità che aleggia intorno al campo: non troverete di certo tutti quei teppisti che, credendo di essere dei superuomini, menano le mani a più non posso (è brutto parlare di certe cose, ma sono cose che bisogna sapere, chi è che dice che leggere una rivista di videogiochi non possa educare o aiutare a crescere? NdD), troverete invece un gran numero di famiglie con relativi bambini. Ma come mai una così grande diversità di pubblico? All'inizio può sembrarvi paradossale, ma l'hockey (almeno questo è quello che dicono gli esperti del settore), pur essendo violento, non incita affatto alla violenza. Il clima di competizione fra le due squadre rimane in campo e basta, evitando di oltrepassare le sponde di quest'ultimo per trasformarsi in rischiose ed inutili risse.

L'Electronic Arts, ha cercato, per quanto è possibile, di trasportare tutta l'atmosfera di questo grande sport in un videogioco. E cosa ne è uscito? Beh, se lo volete sapere, continuate a leggere!

EA Hockey prevede tre differenti tipi di gioco. Potrete infatti cimentarvi in un campionato della durata di una stagione, o, se preferite, competere nella coppa EA disputando, a scelta, o un incontro o quattro. Ogni partita è giocata da due squadre scelte tra il numero delle 22 disponibili. Una volta selezionato il tipo di gioco desiderato, potrete scegliere se giocare da soli contro il computer, se giocare in due, uno contro l'altro, oppure in "tandem" entrambi contro il computer.

A seconda del tipo di gioco che preferite, potrete anche, mediante le apposite opzioni, eliminare le penalità. In questo modo potrete fare a fettine gli avversari senza che nessuno, arbitro compreso, batta ciglio, facendo trasformare il gioco in una sorta di Speedball su ghiaccio. Per niente una brutta idea conside-

rando che Speedball non è stato ancora convertito per questa macchina, vero?
Inoltre EA è leggermente più giocabile e realistico del sopracitato Speedball: innanzitutto i giocatori si controllano un po' meglio e non possono cambiare direzione o fermarsi istantaneamente, sono soggetti alla forza di inerzia come nella realtà.
Vi starete sicuramente chiedendo perché questa volta non ho fatto la mia solita pappardella sulle regole dell'hockey. Dunque, per essere sinceri non le conosco dettagliatamente, ed in più mi sembra che non sia strettamente necessario conoscerle: il gioco è così immediato che basteranno due o tre minuti per capire come funziona il tutto.
Tuttavia è meglio che conosciate queste poche cosette. Quando sarà il momento di selezionare una squadra, vi verranno mostrati gli attributi dei vari giocatori. Questo sistema, che indica molto chiaramente l'abilità dei giocatori, vi dà un modo molto veloce di scegliere la squadra che fa al caso vostro senza un eccessivo scervellamento.
In qualsiasi modo stiate giocando, ricordatevi anche che ogni partita è suddivisa in tre periodi, che possono avere una durata a scelta di cinque, dieci o venti minuti. Se lo scontro si manterrà sulla parità anche alla fine dell'ultimo tempo, come avviene in un sacco di altri sport, il gioco continuerà per un altro terzo (dal momento che il seno di x è positivo nel I e nel II quadrante, ne deduco che una partita formata da tre tempi è divisa in terzi e non in quarti, logico vero? NdD), ma ricordatevi bene che chi segnerà per primo ora si aggiudicherà l'incontro.
Una volta che tutto è stato deciso, potrete finalmente iniziare la vostra partita. Potrete controllare un solo giocatore alla volta, mentre gli altri saranno manovrati dal computer. Se siete in possesso di palla potrete decidere se passarla ad un altro giocatore o andare, da veri uomini solitari, direttamente verso la porta per segnare. Se non siete in possesso di palla non mettetevi a piangere, c'è sempre la possibilità di conquistarla. Per fare questo è sufficiente dirigersi verso l'avversario cattivo che ve l'ha portata via e schiacciare il bottone. In questo modo il vostro giocatore inizierà una manovra di attacco e gli spaccherà la faccia.
So che all'inizio i controlli potranno sembrarvi un po' caotici (all'incirca come le spiegazioni della mia prof di mate, la quale sostiene che il limite di x tendente a 0 di f(x) è persino uguale a l! Mah, sarà poi vero che la matematica non è un opinione? NdD), ma una volta che avrete acquistato dimestichezza con i comandi, sarà un gioco da ragazzi.
In un gioco di questo genere sono inevitabili i contrasti, ma state molto attenti se li fate, perché senza eliminare i falli dalle opzioni vi costeranno cinque minuti di penalità.

Cinematografico poi il fatto che, quando due giocatori menano, il gioco si interrompe momentaneamente e viene inquadrata la bella scenetta. Se poi questa vi ha particolarmente esaltato potrete rivedervela al replay tutte le volte che vorrete, semplicemente premendo due bottoni contemporaneamente.
Credo che la migliore caratteristica di EA Hockey sia quella di incorporare due giochi in uno. In parole povere i programmatori hanno fatto uso della classica formula "paghi uno e porti via due": con i soldi di una sola cartuccia potrete infatti portarvi a casa un velocissimo simil-Speedball senza falli o, se detestate la violenza, un più civile e discreto hockey tradizionale.
EA Hockey ha inoltre il pregio di catturare tutta l'azione di questo grande e un po' complicato gioco americano senza renderla troppo complicata, ma tuttavia, non escludendo nemmeno un piccolo particolare dell'hockey.
Anche per quanto riguarda la grafica il gioco è stato ben curato: la cosa più incredibile è la superba animazione dei personaggi (fluidissima), che fa uso di un altissimo numero di frames .
La parte sonora, che comprende una colonna sonora heavy metal del mitico Rob Hubbard, e una grande quantità di effetti, è della stessa superba qualità.
Ancora una volta la mitica Elecronic Arts se ne esce sul mercato con un gioco di altissima qualità sotto tutti i punti di vista, procuratevelo al più presto e vi assicuro che non ve ne pentirete!
Parola di boy scout! Dave

MEGA DRIVE
ELECTRONIC ARTS

CONTROL YO

Eccoci arrivati alla seconda puntata di questa rubrica, per soddisfare i vostri più reconditi desideri (beh, non esageriamo!) riguardanti cheat-mode, consigli, trucchi e guide per i vostri giochi preferiti. Aspetto con impazienza che vi facciate vivi anche voi con i vostri suggerimenti, i vostri trucchi e, perché no, le vostre richieste di aiuto. Non dimenticate che al prossimo appuntamento di Control Your Console troverete una delle maggiori guide alla rivelazione dell'anno: Sonic The Hedgehog.

Questo numero abbiamo sviscerato per voi i segreti di:

ATARI LYNX
Gauntlet
Ms Pac-Man

GAME BOY
Boxing
Burai Fighter
Deluxe
Fortress of Fear
Mercenary Force
Operation C

GAME GEAR
Mickey Mouse

MEGA DRIVE
Gain Ground
Gynoug
Magical Hat Turbo Adventure
Strider
Sword of Sodan
Verytex

MASTER SYSTEM
Gain Ground
Ghostbusters
Mickey Mouse
Wonder Boy 3

NES
Bionic Commando
Blades of Steel
Bubble Bobble
Double Dragon
Gremlins 2
Rad Racer

PC ENGINE
Adventure Island
Download 2
Eternal City
Shubibinman 2

SUPER FAMICOM
Super Tennis

MICKEY MOUSE

per Game Gear

- Il dragone. Appena caduti nella stanza vedrete dieci blocchi sulla vostra sinistra. Camminateci sopra e fermatevi su terzo a partire dalla fine; dovrebbe cadere portandovi con sé. Arrivati di sotto non fatevi prendere dal panico perché il dragone sparerà un sacco di proiettili: evitateli con il sangue freddo del consumato videogiocatore, quindi raccogliete il blocco sulla vostra destra. Portandolo con voi salite sulla piattaforma al centro della stanza, quindi lanciate il blocco sulla testa del drago. Velocemente lasciatevi cadere al suolo e raccogliete nuovamente il blocco appena gettato. Evitate il fuoco del drago e rilanciategli il fuoco per altre cinque volte.

- Mirabel la strega. Se (come se, quando) siete sopravvissuti alla rabbia dell'antico drago incontrerete Mirabel. Ora vi do due notizie, di cui una buona e una cattiva: la prima è che la strega non rappresenta un avversario troppo difficile, la cattiva è che lo sono invece le due palle rosse che volano attraverso lo schermo. Afferrate la torcia nel bel mezzo dello schermo e saltate su una delle piattaforme rialzate (quella sulla destra è di solito la migliore). Lanciate la torcia alla strega, quindi ritiratevi molto velocemente e aspettate che la torcia faccia il proprio lavoro. Quindi raccoglietela nuovamente e ripetete il processo per altre cinque volte. Finito questo potete tranquillamente rilassarvi e godervi la sequenza finale, sempre che le vostre batterie non si esauriscano nel frattempo!

UR CONSOLE

MASTER SYSTEM BUSTERS

- WONDER BOY 3. Qualche problemuccio di poco conto a far fuori i cattivi del momento? Eccovi pronta una ricetta per procurarvi più armi (senza scatenare le ire degli americani). Andate al terzo livello in basso della torre principale. Mettetevi davanti alla porta sulla sinistra del baule. Saltate e premete UP sul pad. Mentre siete in aria la parte in alto della porta si aprirà. Se riuscite a entrare vi troverete nell'arsenale segreto di Saddam (beh, si fa per dire).

- MICKEY MOUSE. Bene ragazzi, armatevi di straccio e rispolverate questa cartuccia, perché abbiamo per voi un nuovo modo di risolvere il primo livello. Seguendo attentamente le istruzioni dovrebbe apparire un passaggio segreto: scendete per la prima scala del livello uno e portatevi sulla sinistra della gabbia. Ora saltate sulla prima delle due rocce dopo la farfalla, e dovreste cadere attraverso un passaggio segreto.

- GHOSTBUSTERS. Avete sogni di ricchezza? Inserite il codice AA 1173468723 e i vostri sogni diverranno realtà.

- GAIN GROUND. Incapaci di guadagnare abbastanza terreno? Allora ancora prima di accendere il vostro MS tenete premuti i pulsanti 1 e 2. Ora come accendete il sistema premete UP sul control pad. Apparirà lo schermo menù e poi lo dovrebbe divenire vuoto. Dopo un paio di secondi si attiverà il cheat e sarete in grado di giocare all'ultimissimo livello e con vite infinite.

MS PAC-MAN

per Atari Lynx

La maggior parte delle strategie di Pac-Man funzionano, così se avete alcuni giornali d'epoca o alcuni libri andate a cercarli. Comunque, per non lasciarvi a bocca asciutta vi sveliamo alcune strategie vincenti specifiche per il Lynx.

- Se avete problemi a usare il joypad del Lynx per giocare, cercate di anticipare dove volete girare e premete il joypad in anticipo.
- Mentre state "mangiando" viaggiate più lentamente. Quindi se una marea di fantasmini è sulle vostre tracce cercate di andare verso uno dei corridoi che avete precedentemente ripulito.
- I fantasmi invece vanno più piano passando nei tunnel laterali. A buon intenditore...
- Se ci sono alcuni "puntini" su un lato dello schermo, andate sul lato opposto e aspettate fino a quando i fantasmi non inizieranno a muoversi nelle vostra direzione. A questo punto attraversate il tunnel laterale; passerà un po' di tempo prima che i fantasmi cambino direzione e voi avrete tempo di abbuffarvi.
- Aspettate di avere tre o quattro fantasmi (cinque, sei... chi offre di più?) molto vicini prima di ingerire il pillolone, così avrete la possibilità di farne fuori di più mentre ancora siete invincibili...
- Se riuscite a prendere il velocizzatore ("lightning speed boost", per chi fra di voi sapesse solamente l'inglese) tenetelo fino a quando non vi rimangono che due o tre palline sullo schermo, perché girare super velocemente per il labirinto è troppo difficile.
- I labirinti più grandi sono molto più facili da ripulire di quelli normali, perché una volta attirati i fantasmi da una parte dello schermo ci metteranno molto di più a ritornare verso di voi, dandovi la possibilità di fare un buon lavoro di pulizia.

PC ENGINE BUSTERS

- ADVENTURE ISLAND. Quando raccogliete una power pill, potete far sì che vi faccia il pieno di forza tenendo premuto il tasto II mentre vi sta rifornendo.

- POPULOUS. Sapevate che era pronto per voi esseri supremi uno schermo di prova di effetti sonori e musiche? NO? Eccolo qui: puntate sull'icona del monitor e premete il pulsante II e GIU'/DESTRA simultaneamente. Ora potrete deliziare le vostre divine orecchie.

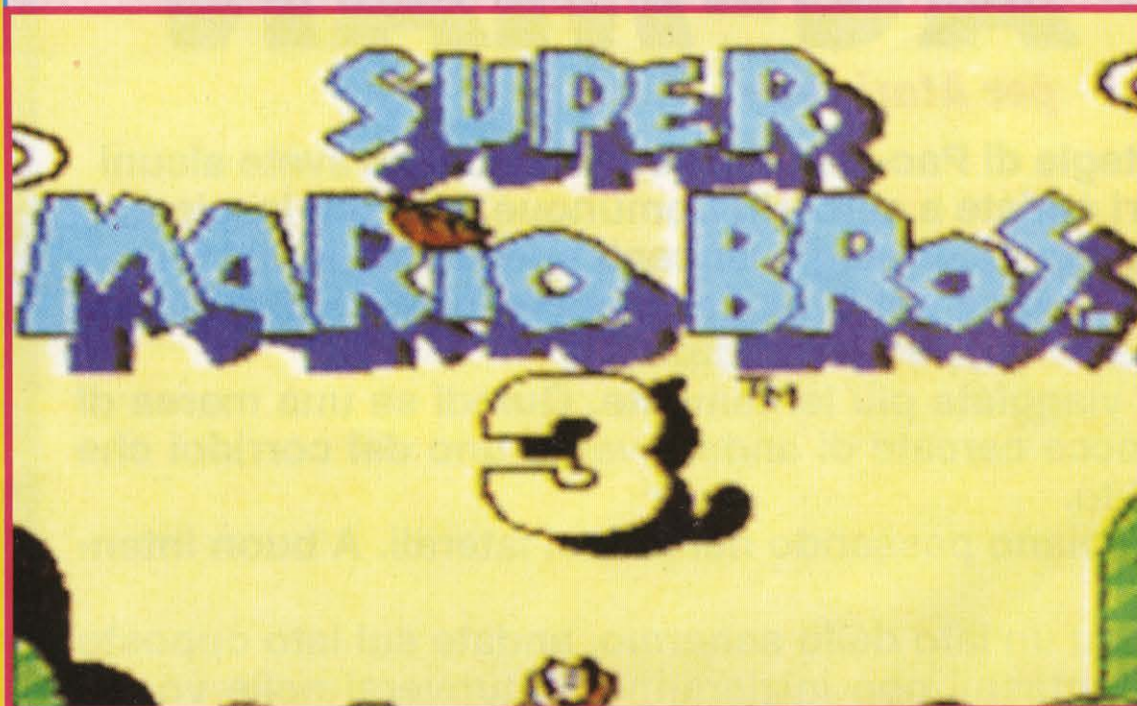
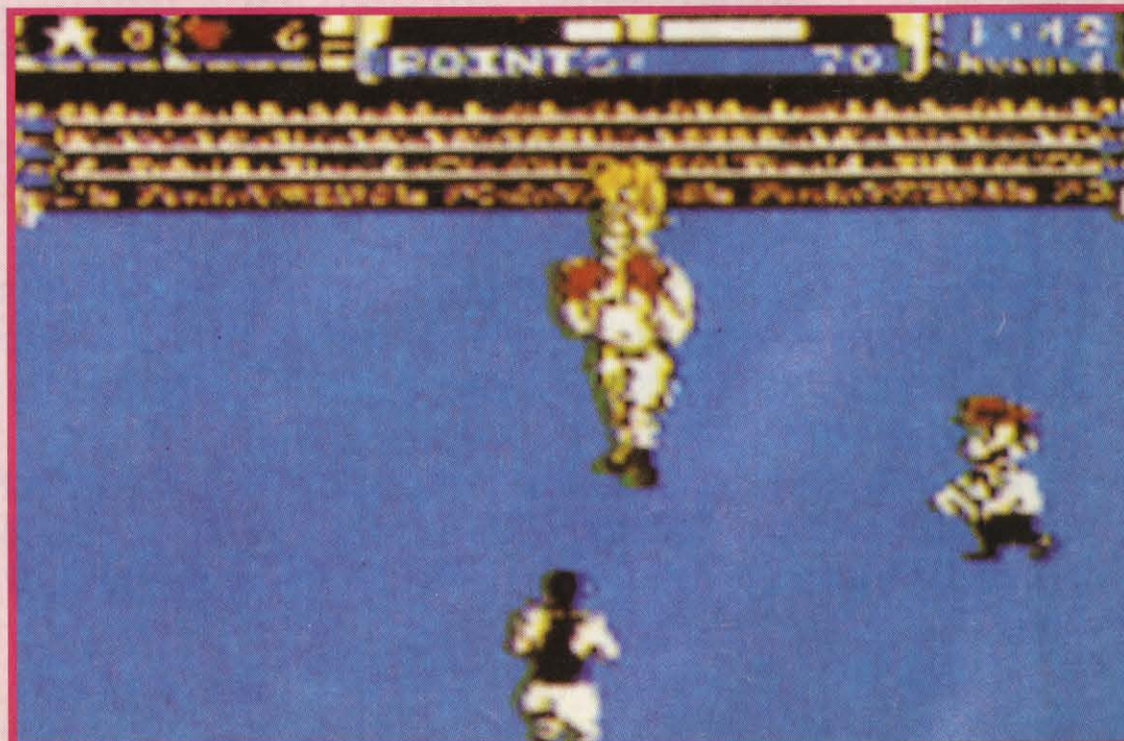
- SHUBIBINMAN 2. Per voi fan dei trucchi abbiamo ora due chicche! Lo sapevate che è possibile in qualsiasi momento tornare al massimo dell'energia? Basta mettere il gioco in pausa e premere SINISTRA, SELECT e il tasto II tutti assieme. Ma non finisce qui: infatti è possibile accedere a uno schermo di scelta dei suoni, anche se purtroppo solamente dopo aver terminato il gioco. Quando appare la scritta "to be continued..." tenete premuto SELECT e schiacciate SU o GIU'.

- DOWNLOAD 2. Un trucco niente male per questo altrimenti difficile sparaefuggi. Arrivate fino al mostro del secondo livello. Suicidatevi fino a rimanere con una sola vita, quindi uccidete il mostro. Come la sequenza dell'esplosione del cattivone sta finendo lanciatevi contro il muro. Se funziona vedrete un demo del prossimo livello e avrete vite infinite la prossima partita. Altrimenti... c'est la vie. Comunque ricordate: un buon tempismo è essenziale.

- ETERNAL CITY. Non sarebbe male iniziare una partita col pieno delle armi (americani permettendo), no? Allora provate a digitare NAXAT SOFT MAX POWER come parola d'ordine e poi sappiatemi dire (oppure leggerò di voi sul giornale come del nuovo Saddam).

BUSTERS MIX

- SUPER TENNIS PER SUPER FAMICOM. Christian di Pantigliate (MI) ci ha mandato i codici per finire questo gioco usando Agassi: FSM06V2, 7K29JQ4, HPXYKDX, WJP89TV, MZSXJJ6, 72G9JHV, D3MRFTL, 1LK.

- GAUNTLET 3 PER ATARI LYNX.
Sempre il caro Christian ci manda questo cheat per Lynx: portatevi (dopo aver scelto un personaggio) nella stanza iniziale (basta premere A). Schiacciando il tasto OPTION vi troverete avanzati di cinque livelli, rischiacciando sarete più avanti di altri cinque, ririschiacciando eccetera eccetera.. fino al ventesimo livello.
Anche per questo numero finiamo una delle vostre rubriche preferite, ma mi raccomando: contribuite a farla ancora più vostra mandandoci i VOSTRI trucchi e/o consigli.
Iniziate già ad aspettare il prossimo numero, perché conterrà un servizio di più pagine per Sonic The Hedgehog e una guida per i Simpson; quindi non mancate!

MEGA DRIVE BUSTERS

- GYNOUG. Se volete crediti infiniti in questo gioco tenete premuto A, C e SINISTRA quando appare la scritta "Game Over". Ripetete ogni volta che volete infiniti crediti.

- MAGICAL HAT TURBO ADVENTURE. Lo trovate strano e difficoltoso? Niente paura! Saltate in cima ai pali girevoli (o giranti) e fino a 14 vite potranno essere vostre.

- GAIN GROUND. Per selezionare il livello da cui iniziare portatevi nello schermo delle opzioni e muovete il pointer in modo che venga a trovarsi sulla scritta LEVEL. Quindi premete in ordine questi pulsanti: A, C, B, C, e le parole RUOND SELECT compariranno magicamente sul fondo del vostro schermo.

- SWORD OF SODAN. Per saltare i livelli bastano due controller e un po' di abilità. Innanzi tutto dovete fare abbastanza punti da essere il n° 1 nella tabella dei record e quindi inserire HINANP come vostro nome; ora premendo START sul secondo controller potrete appunto saltare i livelli.

- STRIDER. Se siete abbastanza bravi da arrivare al quarto livello potrete godervi un pezzettino di musica segreto. Basta che andiate vicino al grande albero con la vigna per terra, appena prima del dinosauro meccanico. Muovete quindi Strider molto lentamente dal lato sinistro del tronco verso quello destro premendo DESTRA fino a quando la musica non cambia.

- VERYTEX. Per avere un sacco di vite extra seguite attentamente le mie istruzioni: premete A, B, C, e START tutti assieme per mettere il gioco in pausa. A gioco fermo tenete premuto GIU' e schiacciate START una volta per ogni vita in più. Per prolungare queste vite vi procurate uno scudo gratis premendo A, B, C, e START (ancora una volta per fermare il gioco) e, tenendo un ditino su DESTRA premete START.

GAME BOY BUSTERS

- OPERATION C. Nello schermo dei titoli premete SU, SU, GIU', GIU', SINISTRA, DESTRA, SINITRA, DESTRA, B, A, B, A e dovreste poter iniziare da qualsiasi livello.
Un modo un po' insolito per guadagnare nove vite è invece il seguente: posizionatevi dove potete vedere i nemici emergere costantemente e colpirli mentre salgono.
Mettete il gioco in pausa e ponete qualcosa sul tasto B in modo che rimanga premuto e andate al bagno, a prendervi un caffè, a scuola, insomma tornate dopo una decina di minuti. Dovreste aver ucciso abbastanza nemici e quindi aver guadagnato fino a nove vite extra.

- FORTRESS OF FEAR. Alla fine del livello 1-2 (poco prima del drago) saltate a sinistra quando siete sulla piattaforma, continuate a camminare e saltate giù per la prima stanza segreta. Camminate lungo la sporgenza in alto e saltate a sinistra per la seconda. Alla fine del livello 4-0 saltate sulla destra dalla piattaforma e troverete un'ennesima stanza extra. Indi alla fine del livello 4-3 seguite le istruzioni per le due stanze del livello 1-2 e ne troverete altre due qui.

- BOXING. Scegliete Mike Tyson e concentrate la vostra energia su potenza e forza, lasciando stare la velocità. Iniziate il gioco e cominciate a mollare al vostro avversario una serie infinita di montanti fino a quando non cadrà al suolo. Non smettete di colpirlo con i vostri uppercut (che trucco antisportivo!) nemmeno quando sarà al tappeto: lo schermo inizierà a muoversi verso l'alto e l'energia del vostro avversario andrà a zero. KO!!!

- BURAI FIGHTER DELUXE. Ecco i codici per alcuni dei livelli. Livello 2 GBHC, livello 3MHBC, livello 4 CDMN, livello 5 KDPG. Negli ultimi livelli provate i seguenti codici: GDCP, LMCJ, CCHL, HFKP e BNGN.

- MERCENARY FORCE. Per iniziare con un bel gruzzolo (50.000 invece di 5.000) tenete premuti A, B e SELECT e premete quindi SU, GIU', SINISTRA e DESTRA.

NES BUSTERS

- BUBBLE BOBBLE. Qualcuno di voi sa qualcosa a proposito di un livello segreto in Bubble Bobble? Noi sì. Se arrivate al livello 99 (non lamentatevi già, vi abbiamo dato i codici nell'ultimo numero. O era il primo? Boh...) fate in modo che il player 2 raccolga la palla di cristallo; un cancelletto apparirà così dal nulla in un buco vicino al fondo dello schermo. Il giocatore 1 dovrà neutralizzare tutti i cattivi dello schermo e quindi salire fino all'angolo in alto a sinistra dello schermo. Dovrà infine lasciarsi cadere sulla destra, finendo nel buco (quello col cancelletto apparso come dal nulla quando il giocatore 2... e non fatemi ripetere tutto ogni volta!!!). Così dovreste essere trasportati al livello A0.

- BLADES OF STEEL. Immaginatevi di giocare a questo gioco senza i portieri. Se premete A e B su tutti e due i pads simultaneamente e poi premete START sul pad uno dovreste iniziare a giocare senza i suddetti portieri. Poi venite a raccontarmi le vostre impressioni.

- RAD RACER. Selezionate una macchina e partite. (Bel cheat, eh?). Date un'occhiata alla velocità e premete B per scegliere livello. Come? Beh, due blocchi significa livello uno, quattro blocchi livello due, e così via. Per continuare allo stesso livello a cui avete terminato, invece, premete START tenendo premuto A.

- BIONIC COMMANDO. Per distruggere il cattivone che vi sputa addosso fuoco dall'alto portatevi in alto (per l'appunto) a destra e sparate alla forma rossa. Prendete quindi il bazooka di Hal e scendete verso l'elicottero. Mirate all'abitacolo e fate fuoco. Avete un solo tiro a disposizione quindi dateci dentro!

- DOUBLE DRAGON 2. Per saltare una missione tenete schiacciato START e premete A. Se invece premete B il vostro avversario scompare.

- GREMLINS 2. Per uccidere il Gremlin-ragno andategli dietro, in quanto il bestione non può sparare all'indietro.

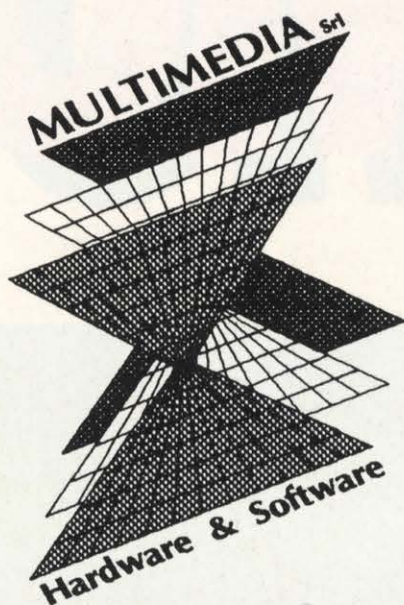
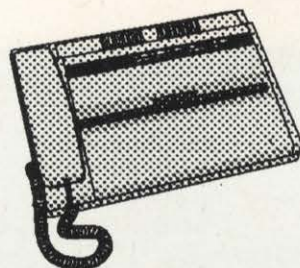
CONSOLIAMOCI

Bhe, il mondo delle console si fa sempre più grande, e allora abbiamo deciso di creare una rubrica dedicata agli scambi... sì, avete capito bene, agli scambi di cartucce, hardware, consigli e, soprattutto, idee. E' così che allora potrete consolarvi con altri amici e amiche sparsi in tutto il territorio nazionale. Come fare? Semplicissimo, basta scrivere a:

Xenia Edizioni - CONSOLE MANIA
Rubrica CONSOLIAMOCI
Casella Postale 853
20101 MILANO

Mi raccomando però, non spediteci le vostre foto perché non possiamo pubblicarle, e per quanto riguarda gli scambi, la pubblicazione di indirizzi e numeri telefonici, non dimenticate di allegare la fotocopia di un vostro ducumento d'identità, perché così si eviteranno scherzi da parte di amici poco raccomandabili. Aspettiamo con ansia la vostra posta... ci rivediamo a dicembre e non dimenticate le altre rubriche alle quali scrivere:

per la posta:
Xenia Edizioni - CONSOLE MANIA
Rubrica POSTA CONSOLE
Casella Postale 853
20101 MILANO

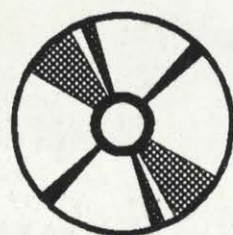
Per i trucchi:
Xenia Edizioni - CONSOLE MANIA
Rubrica CONTROL YOUR CONSOLE
Casella Postale 853
20101 MILANO

Tel. 0586-63.10.22
Cell. 0337-70.14.17

Fax 0586-63.10.22

C.so Matteotti, 48 - 57023 - CECINA (LI)

COMMODORE POINT PROFESSIONALE *Soft Center*

Tutto il software CTO,LEADER,SOFTEL per C64,AMIGA,PC,SEGA,NINTENDO...

Ampio catalogo HARDWARE per C64, AMIGA, PC, SEGA, NINTENDO, ATARI

Richiedeteci il listino completo di tutti i prodotti a vostra disposizione !!!

CDTV

COMMODORE DINAMIC TOTAL VISION

Titolo		Prezzo
Indoor Plants	Lit.	77.350
Garden Plants	Lit.	77.350
Women in Motion	Lit.	60.300
Barney Bear Goes to School	Lit.	60.300
Fun School 3	Lit.	51.000
My Paint	Lit.	60.300
Defender of the Crown	Lit.	69.500
Classic Board Games	Lit.	69.500
Psycho Killer	Lit.	60.300
All Dogs Go to Heaven	Lit.	69.500
Music Maker	Lit.	77.350
Dr. Wellman	Lit.	120.500
American Heritage Dictionary	Lit.	102.000
Complete Works of Shakespeare	Lit.	60.300
Illustrated Holy Bible	Lit.	60.300
Time Table of Bus. Pol. and Media	Lit.	85.000
Time Table Science and Innovation	Lit.	85.000
World Vista Atlas	Lit.	120.500
New Basics Electronic Cookbook	Lit.	85.000

L'eccezionale "Base Multimediale" a Lit. 1.150.000

LINEA AMIGA

Prodotto	Descrizione		Prezzo
AMIGA 500	con 4 programmi e joystick	Lit.	685.000
AMIGA 500 1MB	come sopra ma espanso 1MB	Lit.	740.000
AMIGA 2000	ultima versione 1MB con Amiga Vision	Lit.	1.340.000
AMIGA 3000	25MHz HD 52MB 2MB ram Amiga Vision	Lit.	4.950.000
AMIGA 3000	25MHz HD100MB 2MB ram Amiga Vision	Lit.	5.650.000
A1011	drive esterno x 500/2000/3000	Lit.	165.000
A2010	drive interno x 2000	Lit.	165.000
A3001	drive interno x 3000	Lit.	175.000
A501	espansione 512K + clock x 500	Lit.	165.000
A2058/2	espansione 2MB esp. 8MB x 2000	Lit.	770.000
A590	hard disk 20MB esp. 2MB x 500	Lit.	650.000
A2091	controller SCSI esp. 2MB x 2000	Lit.	280.000
A2091/52	come sopra ma con HD 52MB	Lit.	990.000
2MB ram	chip di espansione x A2058/A590/A2091	Lit.	180.000
A2320	flicker fixer x 2000	Lit.	388.000
A2300	genlock semiprofessionale x 2000	Lit.	288.000
1084S	monitor 14" a colori audio stereo	Lit.	460.000
1930	monitor 14" a colori VGA	Lit.	580.000
1950	monitor 14" a colori Multiscan	Lit.	710.000

Titolo	Prezzo
Arrow Flash	62.000
Alien Storm	77.500
Batman	62.000
Dick Tracy	62.000
Forgotten World	62.000
James Pond	77.500
Verytex	77.500
Wrestle Wars	77.500
Fantasia	107.000
Moon Walker	76.000
Insector X	70.000
Mickey Mouse	77.500
Sonic	77.500
Spiderman	107.000
Centurion	77.500
Bare Knuckle	107.000
Sword of Sodan	62.000
Block Out	77.500
Ambition of Cesar	77.500
Wardner Forest	77.500

Titolo	Prezzo
Dinamite Duke + Aero Blaster	90.000
Raimbow Island + Mickey Mouse	90.000
Daisempu + Shadow Dancer	90.000
Dangerous Seed + Shadow Dancer	90.000
Forgotten World + Tatsujin	90.000
Animal Kingdom + Golden Axe	90.000
Michael Jackson + Tora Tora	90.000
Elementar Master + Golden Axe	90.000
Aleste + Wonder Boy III	90.000
Aleste + Atomic Robo Kid	90.000
Adventure Island + Wonder Boy III	90.000
Kajeki + Tetris	90.000

Game Adapter

per la console italiana

Lit. 29.000

Linea PC

PC MULTIMEDIA 80286-20

microprocessore 80286 20MHz - clock 20MHz 0 Wait (Landmark speed 26MHz) - 1MB RAM - 1FD 3"1/2 1.44MB Hard Disk 42MB AT-BUS 15ms - 2 porte seriali - 1 parallela 1 porta game - Scheda Video AVGA 1MB (1024x768 256colori)
Monitor 14" a colori Triscan 1024x768 pitch 0.28 - case desk con display frequenza - Tastiera 102 tasti italiana - mouse

PC MULTIMEDIA 80386-33C

microprocessore 80386 33MHz - clock 33MHz 0 Wait (LM 57MHz)- 64K cache - 4MB RAM - 1FD 3"1/2 1.44MB Hard Disk 42MB AT-BUS 15ms - 2 porte seriali - 1 parallela 1 porta game - Scheda Video AVGA 1MB (1024x768 256colori)
Monitor 14" a colori Triscan 1024x768 pitch 0.28 - case desk con display frequenza - Tastiera 102 tasti italiana - mouse

PC MULTIMEDIA 80486-33C

microprocessore 80486 33MHz - clock 33MHz 0 Wait (LM 151MHz)- 256K cache - 4MB RAM - 1FD 3"1/2 1.44MB Hard Disk 42MB AT-BUS 15ms - 2 porte seriali - 1 parallela 1 porta game - Scheda Video AVGA 1MB (1024x768 256colori)
Monitor 14" a colori Triscan 1024x768 pitch 0.28 - case desk con display frequenza - Tastiera 102 tasti italiana - mouse

TUTTI i prezzi sono comprensivi di IVA e sono validi solo per corrispondenza.
Spedizioni in tutta Italia isole comprese tramite posta o corriere espresso.

LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....
ZIPPER™ PER NINTENDO
Controllo dell'autofuoco a 3 velocità. Eccezionale per abbattere i nemici particolarmente rapidi!
ZINGER ® PER NINTENDO
2 pulsanti alla base e 2 sull'impugnatura. Autofuoco, ventose di appoggio e speciale filo anti-arrotolamento.
STRIKER™ PER SEGA
Impugnatura anatomica arquata, movimento in 8 direzioni. 3 pulsanti di fuoco.
STRIKER™
RAPID-FIRE
TRIGGERS
START
STEREO JACK
STRIKER™ PER SEGA
ZINGER® PER NINTENDO
Beeshu
ZIPPER™
B
A
SELECT START
ZIPPER™ PER NINTENDO
Beeshu®
TOYS
LEADER
SEGA®, GENESIS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SEGA OF AMERICA, INC.
STRIKER™, FOR YOUR EARS ONLY™ ARE TRADEMARKS OF BEESHU, INC. BEESHU®
IS A REGISTERED TRADEMARK OF BEESHU, INC.
ZIPPER™ - ZINGER ®
LICENSED BY NINTENDO FOR PLAY WITH
THE NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ®
CADARIO
LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433